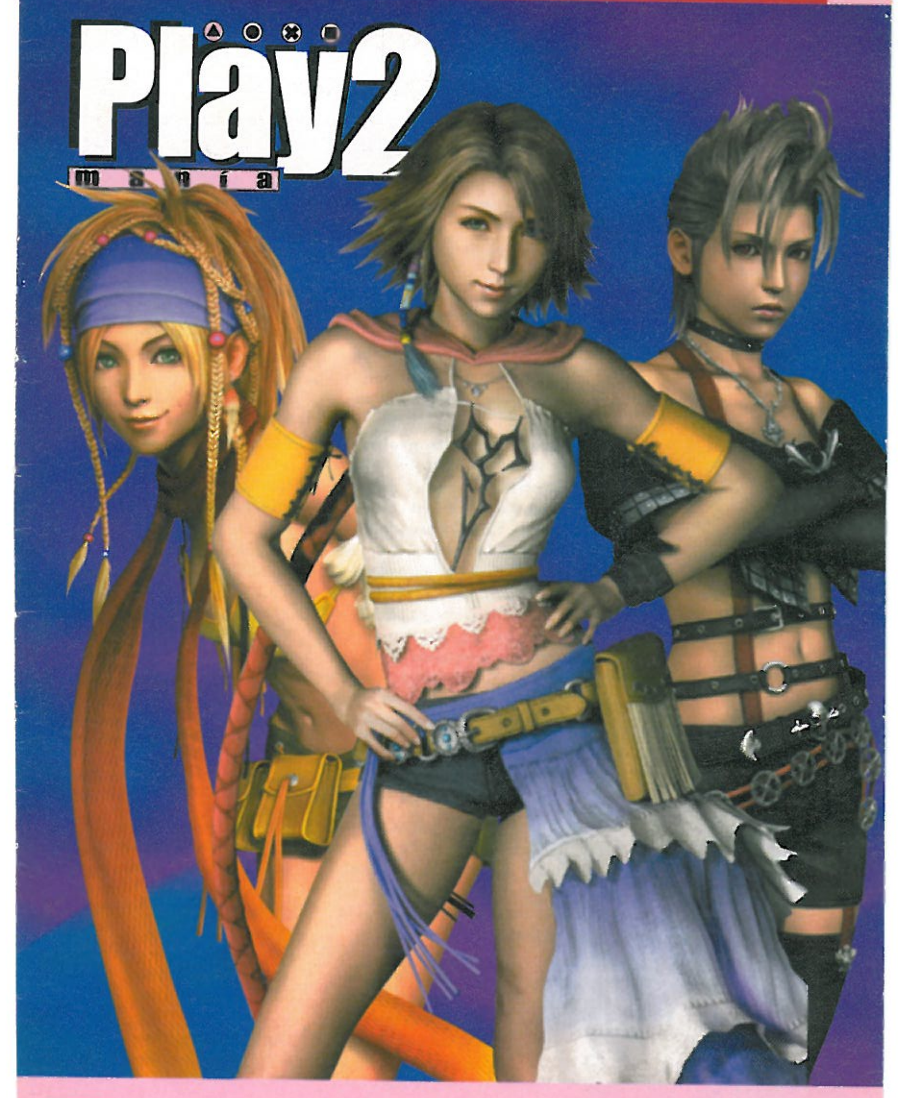
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº29



Final Fantasy X-2

Vestisferas • Mapas • Enemigos • Misiones paralelas

¿Te quedaste con ganas de seguir recorriendo Spira después de *Final Fantasy X*? Pues olvídate de la Guía Campsa, lo que necesitas es una como ésta. Enemigos, minijuegos, objetivos... aquí lo encontrarás todo. ¿Preparado? ¡¡Pues vamos allá!!.

CAPÍTULO 1

01 LA LOSA DE ATUENDOS





Parece que tras *Final Fantasy X* la aventura continúa para Yuna y Rikku. ¿Aparecerá Tidus en esta nueva aventura? Para averiguarlo tendremos que ir al grano, así que preparados, listos... ¡ya!

Tras la impresionante CG tendrás que enfrentarte a una Yuna falsa. Ataca primero a los bailarines y después a Yuna (1). Al acabar el combate, una escena nos hará cambiar de escenario; **sigue los pasos de la impostora,** lucha contra los enemigos que aparezcan en escena para impedirte el paso y **entra en el primer desvío a la izquierda** para ver a un **moguri**; inspecciónalo y sigue el camino principal. Espera a que una nueva CG nos muestre a la verdadera Yuna.

Con el equipo al completo, hay que enfrentarse a Logos y Ormi (2). Deshazte primero de Logos (el alto) con ayuda de la **magia Rompebrazo** de Paine y céntrate con Yuna y Rikku en el "gordito" Ormi. Tras unos golpes aparecerá en escena **Leblanc**, la falsa Yuna.

Para deshacerte de ella, usa la Losa de Atuendos y ataca con Rikku y Paine sin descanso (3). Al finalizar el combate, una nueva escena dará por terminada la misión.



02 EL MONTE GAGAZET

Tienes que **descansar** en todos los capítulos en la **zona de recreo** del Barco Volador para ver una escena extra en el Capítulo 5 y subir el porcentaje de juego visto al 100%.

Después de las presentaciones, habla con todos los compañeros que hay en el Puente de la nave (1). Cuando lo hayas hecho, usa el **ascensor** para ir a la zona de recreo.

Habla allí con **Barrabar** y dará inicio la misión. Sube hasta el puente y elige ir al **Monte Gagazet**.

Empieza a luchar contra los enemigos que encuentres al paso y pierde un poco de tiempo ganando **puntos de experiencia** y aprendiendo habilidades de las Vestisferas.

Sigue a tus compañeras saltando y trepando por las ruinas (2). Al llegar al piso inferior (donde se encuentra









la **Esfera del Viajero**), monta en la **plataforma** que verás a la izquierda y pulsa el **interruptor**. En el piso inferior, trepa por las rocas de la derecha para llegar a una gran plataforma exterior. Allí encontraremos a **Leblanc** y sus discípulos.
(CUADRO COMBATE LEBLANC)

Cuando acabes con ellos, entra en el edificio e intenta llegar primero a **la cima** de las ruinas. Entra por la puerta que verás a la izquierda y, tras enfrentarte con los enemigos que dejará Logos, llega hasta la **primera bifurcación** del pasillo. A cada lado verás **dos interruptores** que tendrás que accionar si quieres seguir avanzando. Tras esto, sigue todo recto por este pasillo **(3)** hasta el exterior de las ruinas. Ve a la izquierda, deshazte de los enemigos que dejará Ormi y **sube a los pilares caídos** de la derecha **(4)**. Trepa y salta por las ruinas. **Salva la partida** y sube por las escaleras de la derecha. Arriba verás quién custodia la Esfera.
(CUADRO COMBATE BORIS)

Entra en el edificio, observa cómo las Gaviotas cogen la **Esfera (5)** y sal de nuevo al exterior para subir automáticamente al Barco. Tras las sucesivas escenas, **habla con Shinra** para ver lo que contiene la Esfera y conseguir un **nuevo trajecito: Maga Negra**. Sonará la alarma al descubrir más Esferas. **Escucha la explicación de los Enlaces atentamente** y prepárate para disfrutar de nuevas aventuras.

LEBLANC

LEBLANC:
- Puntos Vida: 120.
- Puntos mágicos: 320.
- Débil a: ataques físicos.
- Utilizar: Rompebrazo.

ORMI:
- Puntos Vida: 100.
- Puntos mágicos: 25.
- Débil a: ataques físicos.
- Utilizar: Rompebrazo.

LOGOS:
- Puntos Vida: 130.
- Puntos mágicos: 25.
- Débil a: ataques físicos.
- Utilizar: Rompebrazo.







BORIS

- Puntos Vida: 804.
- Puntos mágicos: 0.
- Débil a: ataques físicos y magia Fuego.
- Utilizar: Rompebrazo, Sable Ardiente.



03 RECORRIENDO EL MAPA

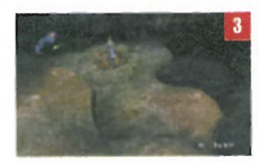
Antes de seguir con la aventura podrás **visitar otros lugares** en los que obtendrás objetos interesantes; así que **accede al navegador** y sigue nuestras instrucciones.

- **Dirígete al Bosque de Macalania** y podrás realizar **dos misiones optativas**: avanza por el sendero luminoso hasta el final y, al llegar al siguiente claro avanza por la segunda salida a la derecha. En el centro del lago, **habla con Tromel (1) 4 veces** y obtendrás la **Esfera de Look Súper de Paine**.

Sal de nuevo al claro y avanza por el camino superior. Una escena te mostrará al **viejo Oaka**, síguele hasta el inicio del Bosque de nuevo por el camino luminoso y después avanza por la derecha. Al llegar al claro con cuatro salidas, escoge la de arriba, busca a Oaka en la zona de la izquierda del escenario **(2)** y habla con él, escogiendo la **primera opción**, para conseguir que Oaka esté en la nave. Además, recibirás una **Losa de Atuendos**. Los enemigos en esta zona son muy difíciles. ···→






3

- **Avanza hasta la senda de las Rocas Hongo.** Habla con los **soldados** que custodian el camino y acepta su desafío. Al entrar en la zona de los monstruos verás a **Ormi y Logos**; síguelos al piso inferior, avanza hasta el final y cuando veas un **punto para salvar** entra en la **cueva** de detrás. Una escena nos mostrará cómo encuentran la **Esfera**. Sube a las rocas y avanza por la izquierda por todo el sendero hasta dar con un **ascensor** (3). Sube para ver a Elma y terminar la misión. **Puedes subir a la Base de Nooj** en el ascensor y **hablar con Lucil** en la puerta del campamento, pero si no es la segunda vez que juegas, no verás nada más.

- **El siguiente viaje dependerá de** cómo quieras jugar. Si vas allí y realizas la misión que te proponen **no podrás conseguir un objeto Accesorio que quita 9.999 puntos de vida** en estado crítico. Sin embargo, **si no lo haces ahora no podrás completar un capítulo** en el mismo lugar más adelante; tú decides. Si prefieres terminar la historia, ve al **Río de la Luna** (4), **habla con el hombrecito vestido de rojo** y después sigue el sendero hacia el sur. Mucho más adelante encontrarás a un **individuo al que tendrás que escoltar** para llevarlo junto a Tobli. Cuando se acerque algún ladrón, acércate hasta él y **provoca el combate** para que no se pierda ni una maleta. Cuando llegues a la meta, Tobli te dará la **Vestisfera de Cazadora** como recompensa.

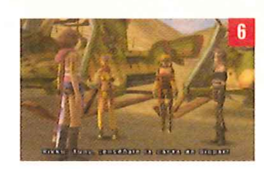

4

ENCUESTAS

Al hablar con una persona pulsando ■ saldrán dos opciones: "Hacer propaganda" y "Hacer de Cupido" y al elegir una de estas dos saldrá un menú con distintas frases con las que tendrás que convencer a la gente. A continuación te daremos pelos y señales de las personas a las que podrás preguntar, el sitio en el que se encuentran y las frases con las que podrás convencerlas.

DESCRIPCIÓN	PROPAGANDA	CUPIDO
Localización: Besaid		
Hombre en la casa a la derecha	1ª frase	--
Mujer en frente de la casa a la derecha	2ª frase	3ª frase
La mujer de la tienda de objetos	5ª frase	3ª frase
Mujer que pasea con perro	4ª frase	4ª frase
Hombre en casa a la derecha	1ª frase	--
Un niño dentro del templo	3ª frase	--
Localización: Kilika		
Hombre hablando con mujer a la izquierda del río	5ª frase	--
Hombre andando a la izquierda del río	5ª frase	--
Hombre en una esquina a la izquierda del Río	4ª frase	--
Hombre parado en la puerta de una casa superior	5ª frase	--
Mujer hablando con un hombre a la derecha del río	2ª frase	3ª frase
Hombre al final del embarcadero a la derecha del río	4ª frase	--
Localización: Luca		
Mujer sentada en el banco de la izquierda cerca de la Esfera	3ª frase	2ª frase
Mujer sentada en el banco de la derecha cerca de la Esfera	5ª frase	3ª frase
Mujer sentada en un banco a la izquierda en la plaza	5ª frase	--
Un niño en el puesto de la plaza	4ª frase	--
Mujer sentada en sofá dentro del Estadio	2ª frase	2ª frase
Mujer andando en el puerto	4ª frase	2ª frase
Hombre andando en el puerto	1ª frase	--
Localización: Camino Mihen		
A la izquierda del camino, mujer a la izquierda	1ª frase	1ª frase
A la izquierda del camino, mujer a la derecha	2ª frase	5ª frase
Hombre a la derecha de la senda	3ª frase	--
Mujer albhed a la izquierda de la senda	4ª frase	2ª frase
Hombre a la derecha del camino	2ª frase	--
Hombre a la izquierda de la senda frente a la casa	1ª frase	--
Hombre en la mesa dentro de la casa	3ª frase	--
Mujer en la mesa dentro de la casa	2ª frase	4ª frase
Mujer parada en el puente	4ª frase	1ª frase
Hombre del camino viejo	2ª frase	--
Mujer del camino viejo	4ª frase	1ª frase
Hombre al final del camino viejo (abajo)	3ª frase	--
Hombre al final del camino viejo (arriba)	1ª frase	--
Localización: Río de la Luna		
Mujer al final del camino al sur	3ª frase	1ª frase
Niña andando al lado de la Esfera del viajero	5ª frase	2ª frase
Niño en las escaleras del embarcadero	5ª frase	--
Mujer al otro lado del Río, en el embarcadero	5ª frase	4ª frase
Anciana al final del camino a la izquierda del embarcadero	1ª frase	5ª frase
Localización: Templo Djose		
Mujer cerca de la Esfera viajero	3ª frase	4ª frase
Mujer cerca de la tienda	1ª frase	5ª frase
Hombre a la izquierda del templo	2ª frase	--
Mujer andando por el puente	3ª frase	5ª frase
Hombre a la izquierda del puente	5ª frase	--
Hombre a la derecha del puente (pantalón azul)	4ª frase	--
Hombre a la derecha del puente (pantalón verde)	1ª frase	--
Mujer a la izquierda del segundo puente	3ª frase	5ª frase
Localización: Guadosalam		
Hombre sentado a la izquierda del hotel	1ª frase	--
Hombre dentro del hotel	2ª frase	--
Hombre que atiende en la tienda de objetos	2ª frase	--
Hombre dentro de la tienda de objetos	4ª frase	--
Hypello en la puerta a la derecha del puente	3ª frase	--


5


6

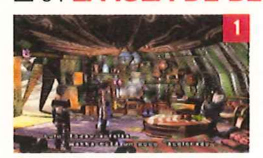

7

- **Ve a Luca. Tras los vídeos (12), baja las escaleras** y, cuando el moguri te deje, **habla con el soldado** que hay detrás del carrito. Empezará un **minijuego** en el que tendrás que **repartir 10 globos** a la gente de la plaza **(5)**. Encontrarás fácilmente a 8 en los alrededores, para encontrar a los otros dos, **investiga el cristal** debajo del monitor de televisión. Conseguirás una **Losa de Atuendos** y aparecerás en la nave.

- **El siguiente lugar al que podrás ir es al Templo de Djose;** después del vídeo, **haz cola en la caseta** de la derecha y cuando no haya nadie en la puerta, entra. **Habla con el hombre** del mostrador y ve al Templo. Tras la presentación de **Gippal**, síguele por el camino del sur a los puentes de piedra y tras la charla **elige la primera opción** para conseguir la **Carta de Presentación** y empezar a excavar. Ve con el Barco al **Desierto de Bikanel**, sigue a Rikku por el desierto y en el **campamento** habla con el hombre junto a Rikku y Paine. Habla con el resto de los albhed de la zona hasta que aparezca la **jefa (6)**. Habla con el **conductor** del vehículo para comenzar a cazar tesoros. Fíjate en la **cruz amarilla** del mapa; acércate a ella e inspecciona con ✖ hasta descubrir el tesoro. Podrás hacer más excavaciones cuando quieras.

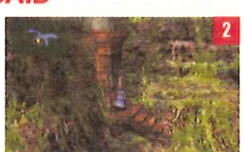
- **Lo que viene ahora es más largo y optativo.** Podrás recorrer los pueblos de Spira haciendo **propaganda de una agencia de viajes y haciendo de cupido.** Vuela hasta la Llanura de la Calma, habla con una de las personas junto al vehículo de la izquierda y elige "Menú de la Campaña". Ve a la casa en el centro de la llanura y habla con el chico a la derecha. Rechaza su oferta para casarte **(7)** y acepta buscar una mujer para él en Spira.

04 LA ISLA DE BESAID


1

Tras haber realizado todas las opciones aleatorias (si es lo que has elegido), **vuela hasta Besaid** y entra en el pueblo. Después del vídeo, entra en la **segunda casa a la derecha** del pueblo para encontrarte con **Lulú (1)**. Cuando tengas de nuevo el control del personaje, **vuelve a hablar con Lulú** para pasar al día siguiente y después otra vez fuera de la casa. Dará comienzo la misión.

Tendrás que buscar los números para entrar en la cueva. Aparecen marcados en el mapa, en la esquina superior izquierda de la pantalla con una luz roja. Sal del pueblo y avanza por la derecha. **Investiga la roca** del mirador para conseguir el **primer número**. Sigue por el camino y sube en la primera columna a la derecha del camino; investiga


2

arriba para conseguir el **segundo número**. Sigue hasta la playa y trepa a la colina de la izquierda, donde hay un niño subido, y sigue subiendo hasta las ruinas para conseguir el **tercer número**. Por último, ve por la playa hacia la derecha hasta otra colina en la que subir y te darán el **cuarto número**.

Avanza hasta la entrada de la cueva (2), cerca de la bifurcación de caminos antes de la playa. Introduce los números y **verás a Wakka**.

Avanza por la cueva por el camino de la derecha, salva la partida, pelea con los enemigos de la zona para subir de nivel y coge la **Esfera**. Parece que tendrás que vértelas con su guardián.
(CUADRO PIRODRAGÓN)

↘ PIRODRAGÓN

- **Puntos Vida: 980.**
- **Puntos mágicos: 84.**
- **Débil a: elemento Hielo y ataques físicos.**
- **Inmune: elemento Fuego.**
- **Utilizar: Sable Gélido, Hielo, Hielo +, Tiro Penetrante, Tiro a nivel, Baile Nocturno.**




3

Regresa después del combate al lugar donde está Wakka y habla con él **(3)**. Tras la escena, aparecerás de nuevo en el Barco Volador y **habrás conseguido la Vestisfera Maga Blanca**.

05 LAS RUINAS DE ZANARKAND

En el Barco, elige como destino las **Ruinas de Zanarkand**. Al aterrizar, sube a la colina de la derecha y **habla con Isaaru**. Tras la charla, avanza por el camino hasta la **entrada del templo**, deshazte de los enemigos que salgan al paso.

En el templo, ve a la plataforma central y baja al nivel inferior para encontrarte con **Cid** **(1)**. Tras charlar con él, entra en la siguiente sala, coge todo lo que hay en los **cofres** y sigue por la siguiente puerta. Al terminar la escena, elige la opción **"es Isaaru"** y recibirás una **Losa de Atuendos**; ve al final de la plataforma, sigue por el pasillo y prepárate. **(CUADRO COMBATE GUARDIÁN)**

Obtendrás la Esfera y volverás al Barco Volador.


1

GUARDIÁN

- **Puntos Vida: 2.880.**
- **Puntos mágicos: 1.000.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: ataques mágicos.**
- **Utilizar: Rompecoraza, Rompebrazo, Tiro Penetrante, Tiro a Nivel.**



06 LA ISLA DE KILIKA

Recorre el pueblo para encontrar **cofres con objetos**. Ve por el muelle a la entrada del bosque; al llegar verás una escena. **Salva la partida** en la Esfera del Viajero de más adelante y sigue hasta la entrada del bosque. **Desvíate en el primer cruce** a la izquierda y luego por el primer camino al sur. **Escucha la charla** de los guardias **(1)** y regresa al camino principal. Avanza por la derecha, **salva la partida** y di las **contraseñas**: en el primer control es **"mono trepador"**, en el segundo es **"mono reptador"**, en el tercero será **"mono trepador"**, y en el cuarto y quinto **"mono reptador"**. Tras el vídeo, un nuevo combate. **(CUADRO COMBATE GOLEM X)**

Al conseguir la Esfera, aparecerá un vídeo y volveremos al Barco.


1

GOLEM X

- **Puntos Vida: 1.935.**
- **Puntos mágicos: 0.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: ataques mágicos.**
- **Utilizar: Look Súper de Paine (en caso de tener un nivel bajo), ataques físicos (si tienes nivel alto).**



CAPÍTULO 2

01 EL BARCO VOLADOR

Tras la escena, baja para reunirte con los **músicos** y haz que entren en el **ascensor** **(1)**. Si conseguiste la Vestisfera de cazadora, **no aparecerá Tobli** en escena y solo tendrás que **meter a los músicos en el ascensor por orden**; de no ser así, estará **Tobli.** y será el **primero** al que tendrás que meter en el ascensor si quieres el accesorio importante del que hablamos en el capítulo anterior. Si no quieres tenerlo porque quieres **terminar las misiones del capítulo 5 al 100%**, no metas a Tobli en el ascensor.


1



2

Si realizaste la misión en el Río de la Luna, baja a la **zona de recreo**, habla con el **tercer músico** (2), y mételos a todos en el orden en el que están colocados (de menor a mayor) en el ascensor. Cuando lo consigas, disfruta del vídeo.

Regresa al puente y habla con Hermano. Decide si entregas la Esfera a Nuevo Yevon o la Liga Juvenil. **Sólo si se la das a la Liga Juvenil acabarás el juego al 100%.**

Dirígete a la Senda de las Rocas Hongo y observa la escena de vídeo; descubrirás que el sindicato Leblanc ha entrado en el Barco y **han robado una de las Esferas** (3). Cuando tengas el control de tu personaje de nuevo, **avanza hasta el puente** y escoge el siguiente destino. Pero ten en cuenta que antes de seguir la aventura podrás realizar más misiones paralelas.



02 MISIONES PARALELAS

Antes de seguir, podemos hacer un parón y concentrarnos en otros lugares a los que viajar. Te diremos dónde puedes ir y lo que puedes encontrar allí. **Tienes que descansar en la zona de recreo** por lo menos una vez en este capítulo.





- **Vuela hasta la Isla de Besaid** y habla con los jugadores de blitzbol al lado del punto para salvar. Acepta el desafío de Beclem y empezará un **minijuego**: sigue las instrucciones que darán y consigue los **500 puntos** para superar la prueba antes de llegar a la playa (1) y de que se agote el tiempo.

- **Viaja hasta la Llanura de la Calma** para encontrar a unos ronso perdidos. Te servirá para completar la misión en el capítulo 3. Puedes seguir **recaudando puntos para la agencia de viajes.**

- **Dirígete a Luca y baja las escaleras.** Tras la escena, elige la primera opción para responder y observa; obtendrás una **Losa de Atuendos** si contestas la verdad a Shelinda. Después regresa al Barco Volador.

- **Ve a la Llanura de los Rayos y habla con Cid** (2), le encontrarás en el camino hacia el norte. Servirá para completar otra misión después.

- **En el Bosque de Macalania, ayuda al Hypello** a encontrar los músicos para Tobli. Sigue el **camino luminoso** y después la siguiente bifurcación a la derecha. **Habla con el músico** para que empiece la misión. Los **grupos de mariposas** que forman a los músicos están: dos en el lago, uno en el camino luminoso, otro en el camino del árbol y el último en la bifurcación de cuatro caminos en el del sur (cerca del lugar donde se escondía Oaka). **Habla con el músico** de nuevo y obtendrás el **accesorio Aro Prisa**.

- **Vuela al Río de la Luna para ayudar a Tobli.** Habla con él (3) y te pedirá que vendas las entradas del espectáculo. Os damos una **TABLA** con la gente a la que venderlas y el precio que aceptarán. Después de hacerlo, aparecerás junto a Tobli y, además de obtener un **accesorio**, podrás regresar al Barco.

- **Ve al Camino de Miihen, entra en la posada** y habla con la muchacha que ha salido al mirador (9). Ayúdala a **capturar al chocobo.** Tendrás que seguir a Rikku hacia el sur por el camino; en las bifurcaciones, cuando te den a escoger si seguir a Rikku **escoge siempre la opción "no"**. Cuando te acerques al chocobo, obstaculiza su escapada adivinando antes sus movimientos: derecha, izquierda o centro. Una vez lo hayas conseguido, sigue a tus compañeras y cuando Paine se harte (4), **habla con la chica** que está delante del hover; acepta su ayuda y conseguirás capturar el chocobo. Antes de acabar esta misión tendrás que ayudar a Cali; sigue el camino y enfréntate al monstruo que la atemoriza (CUADRO COMECHOCOBOS)

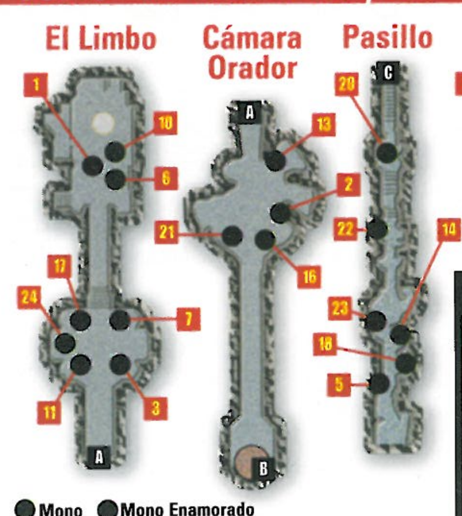
Ve al camino y habla con Cali y Clasko; acepta que suban al Barco. 





VENTA ENTRADAS

CLIENTE	GUILES
Señora a la izquierda de Tobli	1.000
Chica a la derecha de Tobli	1.500
Chica al final del camino sur	1.500
Chico sentado junto punto salvado	1.000
Chica de pie junto punto salvado	1.500
Chico de pie en el muelle	2.000
Viejo sentado en el muelle	1.500
Niña al otro lado del Río	2.000
Mujer en rampa al otro lado del Río	2.000
Chico en al camino a Guadosalam	2.000



↘ MONOS ENAMORADOS

LOCALIZACIÓN	ENAMORADO	PAREJA
La azotea	Nero (1)	Bianca (2)
Sala de cofres	Ciclón (3)	Brisa (4)
Escaleras de entrada	Tomillo (5)	Canela (6)
Sala de cofres	Serena (7)	Plácido (8)
Sala del ascensor	Narciso (9)	Violeta (10)
Sala de cofres	Lima (11)	Coco (12)
Después de Esfera Viajero	Abril (13)	Julio (14)
Sala ascensor	Mambo (15)	Samba (16)
Sala cofres	Cuco (17)	Paloma (18)
Sala ascensor	Filo (19)	Daga (20)
Después de Esfera Viajero	Aúreo (21)	Argenta (22)
Escaleras de entrada	Luna (23)	Helio (24)

- **Vuela a la Llanura de la Calma** y ayuda a Clasko. Síguele por la llanura hasta la entrada de una **cueva** a la derecha. Allí te pedirá de nuevo ayuda: tendrás que limpiar la cueva de monstruos (5). **Elimina a los cinco monstruos** verdaderos y luego al que quiere atacar a Clasko. Obtendrás tu recompensa y activarás la granja de chocobos.

- **Avanza hasta la Senda de las Rocas Hongo** y entra en la cueva al final del cañón. Tras la escena, Nooj nos obsequiará con una Esfera.

- **Llega a las ruinas de Zanarkand** y habla con Isaaru para una misión secreta. Tendrás que **hacer parejas con los monos** del templo (6).

↘ COMECHOCOBOS

- **Puntos Vida: 2.350**
- **Puntos mágicos: 230**
- **Débil a: ataques afines magia Piro**
- **Inmune: --**
- **Utilizar: Piro, Piro +, Piro ++, Sable ardiente, ataques físicos, Rompecoraza, Rompebrazo**




5


6

03 EN BUSCA DE UNIFORMES

Avanza hasta **Guadosalam** e intenta entrar en la **mansión de Leblanc** (la casa del centro del pueblo con la puerta roja). Unos soldados te impedirán el paso (1); necesitarémos disfrazarnos para entrar. (CUADRO 10.0000 GUILES)

Al lado del punto para salvar está el camino que lleva a la Llanura de los Rayos. Si hablas con el **albhed** al pie de la primera torre podrás jugar a un minijuego. Introduce la combinación correcta de las torres. Te puedes entretener un buen rato... no está mal para matar el tiempo y obtener un premio seguro. (MINIJUEGO PARARRAYOS)


1

Regresa al Barco y ve al Monte Gagazet. Habla dos veces con Kimhari y responde "debes pensar por ti mismo". **Sube hasta El Sendero** en la plataforma que hay bajo el ar-


2

↘ 100.000 GUILES

Para obtener esta cantidad de dinero extra, **salva en la Esfera del Viajero** y habla con el hombre de la posada. Al hacerlo te propondrá que le compres **información secreta** por 10.000 guiles. **Acepta el trato** y presta atención a su pista (te dará una segunda pista si vuelves a hablar con él). Aquí viene el truco: tendrás que resetear unas cuantas veces la consola y repetir esto las veces que sea necesarias hasta que te ofrezca como **pistas** las siguientes:



1. Seguro que te sorprenderás cuando sepas quien es.

2. Es el que está más cerca.

Cuando veas esto, pulsa ■ para **ofrecer la pista al propio posadero** y obtendrás los 100.000 guiles.

↘ ORMI

- **Puntos Vida: 1.150.**
- **Puntos mágicos: 22.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro a Nivel.**



↘ ORMI Y LOGOS

ORMI:

- **Puntos Vida: 1.150.**
- **Puntos mágicos: 22.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro a Nivel y ataques físicos.**

LOGOS:

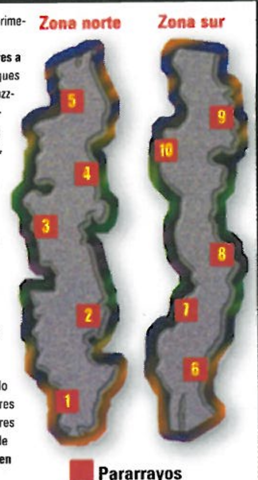
- **Puntos Vida: 1.030.**
- **Puntos mágicos: 48.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro Rápido y ataques físicos.**



co de piedra y sigue la flecha roja en el mapa hasta la entrada de la cueva **(2)**. Tras la escena comenzará la misión; entra en la cueva y avanza hasta ver a la soldado veterana; en lugar de seguirla pasando la **Esfera del Viajero**, **trepa por las rocas a la izquierda** y avanza hasta ver una **grieta** en la montaña por el camino superior de la derecha. Al asomarte en esta zona, verás una

↘ PARARRAYOS

Al hablar con el chico albhed situado en la primera torre desde la entrada a la Llanura, dará comienzo este minijuego. En total **hay 10 torres a lo largo de la Llanura**; cada vez que te acerques a una de ellas dará comienzo un pequeño puzzle. Tendrás que **introducir el código de botones** que aparezca en pantalla en la forma en que le toque hacerlo al personaje. Así **Rikku, tendrá que introducir en el tiempo límite** el mismo código de botón/es que aparezca en pantalla. **Con Paine, tendrás que pulsar el botón que se ilumine de los tres** que aparezcan en pantalla. **Y con Yuna tendrás que memorizar una secuencia** que será más o menos larga dependiendo de la torre que elijas. No hace falta que calibres todas las torres ahora, lo puedes hacer en cualquier momento. Si no consigues realizar todos los ajustes no te preocupes y **avanza hasta la casa del viajero** para obtener tu premio de manos del chico albhed. Eso sí, en el Capítulo 5, aparecerán cofres en cada una de las torres cuyo interior variará dependiendo de las torres calibradas o de lo cerca que hayas estado de calibrarlas. **Puedes realizar este minijuego en todos los capítulos menos en el quinto.**



escena en las termas **(3)**. Después, sal de las termas y avanza hasta **encontrarte con las soldados** y luego con **Ormi.**

(CUADRO ORMI)

Obtendrás un uniforme de Esbirro. ⟶

↘ LOGOS

- **Puntos Vida: 1.030.**
- **Puntos mágicos: 48.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: --**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro Rápido.**











De nuevo en el Barco Volador, ve al Templo de Djose y sigue el camino sur hasta la Senda de las Rocas Hongo (4). Verás una escena en la que aparecen **más soldados esbirro** (5). Escucha la charla y sigue el mismo camino que las soldados. Al lado de una columna de piedra a la derecha del camino verás la **Esfera perdida**, cógela, es la **Vestisfera Súper de Yuna**. Toca pelea... (CUADRO ORMI Y LOGOS)

Obtendrás el segundo uniforme. Regresa al Barco y pon rumbo al **Desierto Bikanel**. Habla con Nhadala y con el conductor del Hover para llegar al Oasis; ve al lago y coge la **Esfera** del suelo para conseguir la **Vestisfera Súper de Rikku** (6). Una escena nos mostrará cómo conseguir el **tercer uniforme**. (CUADRO LOGOS)

Recibirás dos Losas de Atuendos, una al finalizar la misión y otra al llegar al Barco Volador. Pon rumbo a la **mansión de Leblanc**, aunque antes hay algo que hacer. (CUADRO OAKA)

OAKA

Todavía tienes a Oaka en la zona de recreo, esperando a que le ayudes a pagar sus deudas con los albhed del Bosque de Macalania. Antes de seguir avanzando en esta aventura, tendrás que ayudar al mercader o no podrás completar el capítulo del Bosque Macalania más adelante. **Compra los objetos más caros, véndelos a Barrabar cuando no puedas llevar más y sigue comprando a Oaka** hasta que su deuda llegue a 0. De este modo conseguirás que Oaka abra la tienda del Bosque y conseguirás objetos muy interesantes en el Capítulo 5.



04 LA GUARIDA DEL SINDICATO LEBLANC

Dirígete a **Guadosalam** con el Barco; ve a la entrada de la mansión y se activará una secuencia. **Acepta ponerte los uniformes** y atiende a la escena.

Entra en la sala que hay bajo las escaleras y habla con Logos y Ormi para dar paso a otro vídeo. Sal de allí y sube las escaleras; avanza por el pasillo central y llegarás a la **habitación de Leblanc**. Tras la conversación tendrás que prepararte para **darla un masajito** (1). Aparecerán en pantalla nueve casillas; al inspeccionarlas saldrán unos **corazones** que pueden ser rojos, amarillos o verdes. Así sabrás si le está dando mucho gusto, un gusto normal, le es indiferente o le molesta. Tendrás que **sacar más de 32 puntos de satisfacción** (2) para conseguir un poco más adelante un accesorio decente.

Al terminar de masajear a la "jefa", te contará por encima su historia con Noojito bonito y se quedará dormida; después aparecerán en el cuarto Logos y Ormi y **te ordenarán que inspecciones un interruptor**.

Ve a la sala que estaba bajo la escalera e inspecciona la pared del fondo, en el lado izquierdo del gran corazón: descubrirás un **pasaje secreto** en la pared. Avanza y observa una nueva escena. Tras la metedura de pata de Hermano prepárate para un nuevo combate. (CUADRO ORMI)

Sigue el camino del mapa y usa la Esfera del Viajero para curar tus





ORMI

- Puntos Vida: 1.640
- Puntos mágicos: 40
- Débil a: ataques físicos y mágicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: ataques físicos de Guerrera o Pistolera y Tiro Rápido si tienes un nivel alto.



LOGOS Y ORMI

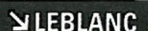
LOGOS:

- Puntos Vida: 989
- Puntos mágicos: 70
- Débil a: ataques físicos y mágicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Hechizos de Maga Negra y ataques físicos de Pistolera o Guerrera.

ORMI:

- Puntos Vida: 1.344
- Puntos mágicos: 45
- Débil a: ataques físicos y mágicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Ataques físicos de Pistolera o Guerrera, Tiro Rápido.









heridas y **salvar la partida**. Entra en la sala al final de ese pasillo y **coge tu premio** por el masaje a Leblanc. Si has conseguido más de 32 puntos será un **Coletero de Oro**. Sigue el pasillo a la derecha y entra en la sala del fondo para encontrar una **Esfera**. ¡¡Pelea!!
(CUADRO LOGOS Y ORMI)

Tras el combate sonará la alarma: sigue el pasillo al Norte según el mapa de la pantalla superior izquierda y trepa al gran bloque a la izquierda. Déjate caer en el primer hueco y pulsa el **interruptor** de la pared; trepa de nueva al bloque a la izquierda de nuevo y déjate caer en el siguiente hueco. **Pulsa el segundo interruptor** de la pared. Sal del agujero y sigue hasta el final del pasillo para pulsar un **tercer interruptor (3)**; esto hará que se accione una **trampa con pinchos.** Corre al lado contrario y déjate caer en el primer hueco que veas para activar una escena. Allí verás otro interruptor. Púlsalo **(4)** y vuelve a activar el interruptor del final del pasillo. Se abrirá una compuerta a la izquierda de Yuna. Avanza por él y entra en una sala con una puerta circular. Una escena dará paso al **combate definitivo contra Leblanc**
(CUADRO LEBLANC)

Al finalizar la pelea, la misión terminará y recibiremos la **Esfera** y una **Losa de Atuendo**s. Esperamos que hayas subido el nivel de los personajes. Observa lo que había grabado en la Esfera.

↘ LEBLANC

LEBLANC:
- **Puntos Vida: 1.380.**
- **Puntos mágicos: 460.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompemagia, Rompebrazo; ataques de las Vestiesferas Súper.**

ORMI:
- **Puntos Vida: 1.344.**
- **Puntos mágicos: 45.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**

LOGOS:
- **Puntos Vida: 989.**
- **Puntos mágicos: 70.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Tiro Rápido; ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**



■ 05 ASALTO A BEVELLE

Los soldados que vigilan Bevelle intentarán cerrarte el paso; acaba con ellos y **salva la partida**.

Tendrás que llegar hasta el templo; una vez dentro, avanza desde la entrada por el pasillo de la derecha y **sube al bloque de piedra (1)** para accionar una **compuerta**. Regresa a la entrada y avanza por el pasillo de la izquierda; salta por el hueco de la pared e **inspecciona la luz azul** en la parte inferior de la sala. Regresa a la entrada y **usa la góndola** para llegar a la zona de la prueba del templo. **Abre los cofres** para recoger **objetos** y deshazte de los enemigos que han invadido el recinto **(2)**; **sube por las rampas** hasta llegar a otra góndola que te subirá a un pasillo. Ve a la derecha para llegar a la **Antecámara**; **salva la partida**, habla con Barrabar y acércate al agujero de la **Sala del Orador** (la habitación contigua).

Una vez abajo, ve por el borde de la cornisa hasta encontrar una **cadena** que te llevará a la zona central. **Acciona todas las torres** para mover las plataformas del interior del agujero central; primero la que tienes más cerca y después una tras







↘ CUSTODIO

- **Puntos Vida: 3.600.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Escudo y Coraza para el equipo. Ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**



↘ JOSPALLAD

- **Puntos Vida: 4.420.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompemagia, Rompecoraza, Rompebrazo; Coraza y Escudo; ataques físicos.**



↘BARALAI

- **Puntos Vida: 3.380**
- **Puntos mágicos: 540**
- **Débil a: ataques físicos si los personajes superan el nivel 20**
- **Inmune: Gravedad**
- **Utilizar: Rompebrazo, Paro y ataques físicos, Rompecoraza**



↘CINTA

Para conseguir este accesorio **tendrás que pelear muchas veces con Custodio,** pero ya sabes cómo acabar con él. Inspecciona la primera torre azul que viste nada más bajar a las instalaciones dos veces; deshazte las dos veces del guardián e inspecciona la torre de la izquierda, la roja; regresa a la torre azul del principio e inspecciónala tantas veces como sea necesario hasta que veas que la cuarta plataforma se queda a la izquierda de la plataforma que te da acceso al interior de las instalaciones. Ve a la torre roja que está frente a la torre azul que has investigado todo el tiempo. Tras hacerlo, retrocede hasta la torre anterior y verás cómo, al inspeccionar esta también, las plataformas del interior están formando una **escalera de caracol.** Baja a la última plataforma y tendrás acceso a una terraza con un **cofre.** Ábrelo para coger este accesorio que te permitirá estar **protegido contra todos lo Estados Alterados.**



otra a la izquierda. La primera torre es azul **(3)**, la siguiente roja, la próxima azul y así hasta que acciones las seis. Cuando termines de accionar las torres azules tendrás que vértelas con un duro enemigo.
(CUADRO CUSTODIO)

Con la última torre saldrá el guardián de las torres rojas a pelear.
(CUADRO JOSPALLAD)

Antes de entrar en la sala, accesible al mover las plataformas, dedica tiempo a conseguir un accesorio muy valioso en el juego.
(CUADRO CINTA)

Entra en la sala en el interior de la instalación central (luz anaranjada); ve a la **primera bifurcación** y elige el camino de la derecha para llegar a una terraza con un **cofre**. Regresa al camino principal y sigue por la izquierda. **Acciona los dos pilares** para desbloquear el camino y llegar a una sala circular: la **Cárcel Mecánica**. Sube a ella pulsando la plataforma que hay enfrente para abrir **dos cofres**. Manda a Rikku cuando quieras parar.

Avanza por el pasillo de la izquierda y llega al final del pasillo. Verás **tres góndolas**: monta en la de la derecha, sube en los dos bloques que hay en el piso inferior **(4)** y regresa a la zona de las góndolas; sube en la góndola central; **acciona el bloque** y regresa al pasillo superior. **Sube en la góndola izquierda**, ve a la derecha y monta en la góndola para llegar a la misma zona. **Monta de nuevo en la góndola central** y acciona el bloque de piedra. Regresa al pasillo, sube en la góndola de la derecha y desde la zona inferior, avanza a la góndola del fondo **(5)**.

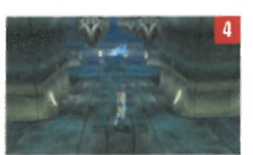
Llegarás a una zona con una Esfera de Viajero. Si has accionado bien los bloques y utilizado en el orden correcto las góndolas, podrás coger del **cofre** a la izquierda del pasillo la **Vestisfera Lord Oscuro**. Avanza por la pasarela de la derecha y prepárate para un combate.
(CUADRO BARALAI)

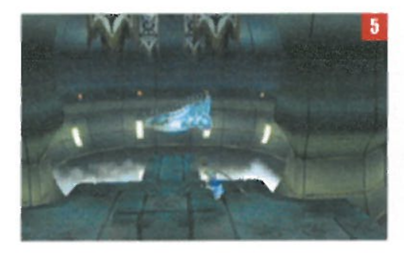
Salva la partida, coloca protecciones al hechizo Maldición y ve por el pasillo en el que viste a Baralai hasta donde estaba Vegnagun **(6)**.
(CUADRO BAHAMUT)

↘BAHAMUT

- **Puntos Vida: 8.400**
- **Puntos mágicos: 9.999**
- **Débil a: ataques físicos**
- **Inmune: Gravedad**
- **Utilizar: hechizos de protección de una Maga Blanca; ataques físicos de Pistolera o Guerrera**









CAPÍTULO 3

01 LA GAVIOTAS SERVICIALES

Tras la escena en el Barco, y antes de elegir ningún destino, recuerda **descansar en la zona de recreo** para ver una escena extra en el Capítulo 5. Al acceder al menú del Barco Volador veremos unos cuantos **enlaces activados**. Antes de hacer nada vuelve a echar una mano a los habitantes de Spira. Es un **buen momento para seguir recaudando puntos** para la agencia de viajes en la Llanura de la Calma.

Antes de ir a ningún sitio, investiga una esfera azul situada al lado del sitio de Shinra (1); te explicará el funcionamiento de este invento. Ahora tendrás que ir a todos los rincones de Spira para que **Shinra pueda colocar las telesferas**. Narraremos brevemente dónde tendrás que ir y lo que te encontrarás.

- **Ve a la Senda de las Rocas Hongo** para que Shinra coloque la telesfera; habla con **Yaibal y Lucil** a la izquierda del camino y avanza por el camino hacia el norte hasta el **Templo de Djose**. Verás una escena con Gippal. Tras la conversación te darán un ejemplar del Diccionario albhed. Regresa al principio del camino de la Senda de las Rocas Hongo y **sigue esta vez hacia el Sur** para llegar hasta el Camino Miihen.

- **En el Camino Miihen,** verás que las máquinas que convivían con la gente del camino se han rebelado; **ayuda a los albhed a destruirlas**. En total hay 13, pero si no las destruyes todas no pasa nada. Los albhed también harán parte del trabajo. Coge los cofres del camino, elimina a las máquinas que salgan al paso y obtendrás 10.000 guiles.

- **Si quieres ver el 100% del juego** avanza hasta el Río de la Luna y **habla allí con Tobli.**

- **Prepárate para un minijuego en Luca.** Al llegar a este lugar una escena nos mostrará qué es lo que se



cuece en Luca y además **recibirás los objetos necesarios** para participar en este juego. Tendrás que **ganar en el juego de Rompesferas a 3 participantes y al finalista, Shinra.** Salva la partida **según vayas ganando** para que en caso de perder puedas resetear el juego y volver a intentarlo. Fíjate en el nivel de dificultad de los participantes para ver si merece la pena o no jugar contra ellos. Sólo si ganas a Shinra en la final obtendrás el premio deseado: la Vestisfera Tahúr.

(VER CUADRO EL ROMPESFERAS)

- **Vuela hasta Guadosalam** y entra en la sala que hay bajo la escalera en la mansión de Leblanc. Tras la escena con Logos y Ormi, **sube a la habitación de Leblanc y habla con ella**; regresa a la sala debajo de la escalera y, tras una nueva escena, entra en el **pasadizo secreto**. Avanza por el pasillo a la izquierda del punto para salvar y sube a las cajas



a la izquierda para llegar a una **zona secreta** con un cofre y una Esfera. Desde el pasillo de entrada ve a la sala al final del pasillo a la derecha. Al llegar, Logos nos contará la historia de la Esfera; **tras ver el contenido de dos esferas, investiga otra** en la estantería para ver su contenido. Después, escucha "todo" lo que tenga que contarte el **anciano Maechen**; habla de nuevo con él y contesta que quieres seguir escuchando más cosas. Por último regresa al Barco.

- **El siguiente destino será el Bosque de Macalania.** Al llegar verás que la Casa del Viajero se encuentra en problemas (2). Elimina a todos los enemigos en 6 combates, sin parar para descansar entre combate y combate; al final las chicas entrarán en la tienda y nos darán la Vestisfera Berserker. Eso si ayudaste a Oaka a saldar su deuda antes de acabar el Capítulo 2.

EL ROMPESFERAS

En el tablero aparecen tres tipos de medallas: la medalla núcleo, las medallas de entrada y las medallas base. La medalla núcleo tiene grabado un número cuyos múltiplos tendrás que conseguir combinando el resto de medallas que loo rodean. Las medallas de entrada son las que posees, y las medallas base las que coloca tu oponente. La puntuación aumentará cuantos más combos consigas. Conseguirás combos eliminando el mismo número de medallas en cada ronda. Si juegas contra un oponente fácil, combina dos medallas, una de entrada y una base para conseguir un múltiplo de la medalla núcleo. Si juegas contra uno más difícil (como Shinra) haz una combinación de tres medallas por ronda, una medalla de entrada y dos medallas base. En las combinaciones de tres medallas procura que las medallas base sean beneficiosas para ti (que te den una cantidad de guiles, de medallas o un objeto). En la partida con Shinra encontrarás rondas en las que la medalla núcleo sea de 1 y rompa el combo de tres medallas que estabas realizando. Si aparece el 1 en la medalla más de 3 veces, será muy difícil ganar y mejor que resetees la consola. Si para conseguir una combinación de 3 medallas tienes que juntar dos medallas de entrada y una base, hazlo para no perder el combo, pero la puntuación será menor. **Te recordamos que solo si ganas podrás conseguir la Vestisfera Tahúr y ver el 100% del juego.**





3



4

- **Las cosas también se han complicado en el Desierto de Bikanel.** Ve allí y habla con Nhadala para llegar a la **Nación Cactilio**; una vez Benzo se una al equipo, habla con el conductor del Hover y pon rumbo a la Nación. Allí Benzo te ayudará a a entender a la mamá cactilio; **escoge ¡Sí, Sí!** para seguir con la escena y ayudar a proteger su pueblo. Tendrás que **encontrar a 10 vigías en los rincones de toda Spira** para levantar una muralla de arena que proteja al pueblo (3). Habla primero con la madre señalada en el mapa de la pantalla con un recuadro verde; después **busca al cactilio y llévalo hasta el desierto** con su madre. De este modo, en el mapa aparecerá otro recuadro verde; habla con la siguiente madre para que aparezca el cactilio en el siguiente lugar. Te decimos dónde y cuando encontrar a cada uno:

1. El primero lo encontrarás **en el Oasis** en este mismo punto.
2. El segundo se encuentra **en la playa de Besaid**; en este capítulo. Al final de la playa por la derecha.
3. El tercero en Guadosalam, **en el cuarto de Ormi** en un cofre. También en este capítulo.
4. El cuarto y el quinto **entre el Monte Gagazet y la Llanura de la Calma**, en este capítulo.
5. El sexto **en la Llanura de los Rayos**, en el lado derecho del camino cerca de los ronso.
6. El séptimo **en la Isla Kilika**, en un camino secreto por el lado derecho del bosque. A partir del capítulo 5.
7. El octavo **en el Monte Gagazet** en el camino del sendero hacia las termas; a partir del Capítulo 5.
8. El noveno **en la Isla Kilika** en el interior de la casa de Dona.
9. El décimo **en el Desierto**, en el interior de la gruta secreta.

Para capturarlos juega con ellos; dispara cuando veas al cactilio en la pantalla (4); cuando reduzcas sus puntos de VIT a 0 te seguirán de vuelta a casa. No hace falta que les ganes para que te sigan.



Llanura de la Calma (Turistas)

Turista

- **Ve a Bevelle** para que Shinra pueda colocar su Esfera.

- **En la Llanura de los Rayos**, avanza por el camino a la derecha para encontrar a **Cid**; habla con él para ver una breve escena en la que pide perdón a Yuna por todo. Sigue avanzando más allá de la **Casa del Viajero** hasta encontrar en el lado izquierdo del camino a los **niños ronso perdidos**. Habla también con ellos y recomiéndales cualquiera de los lugares que aparecen en pantalla.

- **Tendrás que llegar hasta el Monte Gagazet y hablar con Kimahri**. Si anteriormente le has contestado correctamente (como decíamos más arriba) ahora obtendrás la **Vestisfera de Domadora (5)**. Vuelve a habla con Kimahri y **escoge "Sí"** para seguirle e intentar parar a Garik (6). El teletransportador está estropeado, de modo que avanza monte arriba hasta encontrarte con la **primera plataforma transportadora**. Monta sobre ella para activarla y después sigue subiendo. Al llegar a la pared de rocas, avanza a la izquierda para entrar en la cueva, en el interior tendrás que **activar otro transportador**. Avanza por el camino de la izquierda, sube las es-

GARIK

GARIK:
- Puntos Vida: 6.880
- Puntos mágicos: 238
- Débil a: ataques físicos y mágicos
- Inmune: Gravedad
- Utilizar: ataques físicos de Guerrera, Pistolera; Tiniebla: coloca Coraza, Escudo y Espejo

JOVEN RONSO:
- Puntos Vida: 4.060
- Puntos mágicos: 170
- Débil a: ataques físicos
- Inmune: Gravedad
- Utilizar: ataques físicos





6

5



caleras y en la bifurcación sigue por el camino de la izquierda; continúa por las rocas en forma de puente a la izquierda y al final **activa el tercer transportador**. **Salva la partida** y continúa avanzando hacia el exterior.

(CUADRO COMBATE GARIK)

Tras acabar con el ronso recibirás una Losa de Atuendos como premio y aparecerás en el Barco Volador.

- **Avanza hasta las Ruinas de Zanarkand** para recoger los **cofres** y hacer que Shinra coloque la telesfera. También deberás **hablar con Isaaru**, recuérdalo.

- **Localiza un lugar donde te encuentres cómodo peleando** y deshazte de varios monstruos para subir de nivel a los personajes, preferiblemente un lugar con una Esfera del Viajero al lado: Isla Besaid, Llanura de los Rayos... **utiliza el Brazal Atrayente** para no esperar demasiado a que salga algún monstruo con el que combatir.

- **Al dirigirte a la Llanura de la Calma** verás en el menú del Barco **dos misiones** (7), una en la Granja de chocobos y otra en la Llanura. Escoge primero la de la Granja de chocobos porque es la que menos tiempo te llevará. Asegúrate de que Shinra coloque la telesfera (8) y regresa al Barco Volador. Ahora sí, avanza hasta la Llanura de la Calma para enfrentarte a una nueva misión. **Habla con la gente alrededor de la Esfera del Viajero** para que comience la misión; **tendrás que salvar a 15 personas que se han quedado encerradas en las ruinas del templo**. Puedes hacer esta misión de dos formas: o bien reclutas gente a una a una y la llevas hasta la salida o los intentas coger todos a la vez teniendo en cuenta sus preferencias. Te diremos cómo hacer esto último:

1. Un turista sentado en el suelo en la primera sala (9).

2. Un turista en un pequeño pasillo frente al primer turista.

3. Avanza hacia la izquierda y pulsa ✖ en la siguiente bifurcación a la izquierda.

4. En la anterior bifurcación a la derecha.

5. Al principio del todo, en la bifurcación a la derecha.

6. En el lugar donde encontraste al primer turista.

7. Desde la primera bifurcación a la izquierda y después todo recto hasta un pasillo en curva (hay dos turistas).

8. Retrocede hasta el cruce de caminos y por la izquierda hasta el final de la cueva (hay dos niños).

9. Desde el lugar donde estaba el segundo turista, sigue a la derecha (hay tres turistas).

Lleva a todos estos turistas hasta la entrada y recibirás varios bloques de energía para **activar el transportador** y la **Llave de Besaid** (luego explicamos para qué sirve). Sal de la cueva y **habla con uno de los turistas que está fuera** para recibir otro **bloque de energía** (10). Utiliza ahora el transportador para llegar hasta el fondo de la gruta; una vez allí podrás acceder a las **salas anexas**. Elige primero una, salva al turista que hay dentro y llévalo hasta la salida. Repite el mismo proceso con el turista de la segunda sala. Después de hacer todo esto, **salva la partida** en el exterior, **coloca accesorios contra veneno y utiliza el transportador** para llegar hasta el final de la cueva de nuevo; ahora úsalo de nuevo para acceder a la **Sala del Orador**; prepárate para un combate.

(CUADRO YOJIMBO)

Recibirás una Vestisfera como recompensa y aparecerás de nuevo en el Barco Volador.

YOJIMBO

- **Puntos Vida:** 22.000.
- **Puntos mágicos:** 9.999.
- **Débil a:** ataques físicos.
- **Inmune:** Gravedad.
- **Utilizar:** Embestir de Berserker, ataques físicos y Oscuridad de Lord Oscuro, Guerrera o Pistolera. Imprescindible la Maga Blanca muy evolucionada (Lázaro +, Cura ++, Supercura).







02 MONSTRUOS EN BESAID

Ve a la **Isla de Besaid** y entra en la aldea; **habla con Lulú** en su casa para que te explique cómo están las cosas. Al salir observa la escena con Shinra y la posterior escena con Beclem y Wakka. Dirígete al interior del templo y **habla con Beclem** en la puerta del recinto de la prueba **(1)**. Ya dentro, baja las escaleras y sigue hasta un entrante a la izquierda; allí encontrarás a Wakka y saltará una escena.

Sigue al final de ese camino y baja al nivel inferior para encontrar otro eón; ahora Yuna se lo tomará peor... **(CUADRO VALEFOR)**

Después de despacharle, ve a la sala de la derecha del templo para abrir el **cofre** con la **Llave de Besaid**. Así podrás coger la **Esfera Detectora** y un objeto interesante en la cueva misteriosa de la playa. **(CUADRO LA ESFERA DETECTORA)**

Una vez hayas descubierto el objeto secreto en la cueva, busca los **cofres** escondidos en la playa y en la cascada. Puedes buscar a los cactilios; encontrarás a uno en la playa, pero puedes ir a Guadosalam para buscar a otro, al Monte Gagazet y a la Llanura de los Rayos. Cada vez que cojas uno, antes de buscar al siguiente, ve a la Nación Cactilio y habla con las mamás cactus.





VALEFOR

- Puntos Vida: 8.430.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: ataques físicos de Berserker, Lord Oscuro, Pistolera o Guerrera. Vestisfera Tahúr.

ESFERA DETECTORA

Gracias a esta esfera podrás encontrar las **cifras que abren un nuevo pasillo en la cueva de la playa.** Al salir del templo aparece en la pantalla un dibujo de un esfera en la esquina inferior derecha. Cuando este medidor se ponga de color rojo **pulsa ✖ para excavar y descubrir una telesfera.** Gracias a ellas podrás enfocar a distintos paisajes y descubrir las cifras que abren la puerta de la cueva. Éstas son aleatorias. Pero te diremos dónde encontrar las telesferas: **en el cobertizo entra dos cabañas; en una esquina al lado de la esfera del viajero; antes de llegar al puente de madera; en el mirador antes de llegar a la playa, cerca del acantilado.** Con la contraseña, entra en la cueva e investiga la pared a la derecha para introducir los dígitos, después ve por el camino al exterior y **busca el cofre** con tu recompensa.



03 MISIÓN EN ISLA KILIKA

Antes de adentrarte en la misión, investiga cada rincón de la isla para coger los **cofres** del muelle; no olvides **hablar con el hombre de la cámara** en el lado derecho del pueblo (así conseguirás el 100% del juego). **Ve a la casa de Dona** para saber cómo están las cosas en el templo. **Acepta su ayuda** para pasar el control del bosque.

Observa el comportamiento de los guardas; antes que nada **salva la partida**, porque sólo tendrás una oportunidad para hacerlo bien. Usa los ángulos de la cámara para observar a los guardas **(1)**; éstas son las escenas que tienes que ver: un soldado de Nuevo Yevon llega hasta la puerta, el guarda de la derecha le abre la puerta, cuando escuches el sonido de la puerta abrirse cambia la cámara de modo que veas a Dona con el tercer guarda. Si está mirando a Dona pulsa ✖ para entrar, sino está mirando hacia la puerta espera al siguiente turno. Repítelo cuantas veces sea necesario. Practica antes de intentarlo en serio para reducir fallos.

Una vez te cueles en el bosque, abre el **cofre** que aparecerá si lo has hecho bien y avanza por el sendero. **Salva la partida** e intenta acceder al templo por los distintos caminos (hay tres) para que salgan las escenas de todas las barreras que han puesto los soldados. **Regresa a la esfera del viajero** y ve a la primera bifurcación a la izquierda; saltará otra escena y las chicas avanzarán por las copas de los árboles **(2)**. Al otro lado, deshazte de los soldados y sigue hasta las escaleras que llevan al templo.





Entra en el templo, utiliza la Esfera del Viajero para **salvar la partida** y entra en la cámara. Baja al nivel inferior y enfréntate a unos cuantos Devas para avanzar hasta el siguiente jefe final. Una vez derrotes al primer Deva, verás una escena

con **Barthello**. Acércate a la llama azul de la sala para enfrentarte a otro Deva más y avanzar en el templo; en la siguiente sala verás **tres llamas azules**. Toca las tres llamas (derecha, izquierda y centro) deshazte de los Devas y entra en la siguiente habitación para enfrentarte a otros dos Devas más.

Al hacerlo el camino se quedará libre; baja por las escaleras al interior del gran escalón, coge la **Vestisfera Samurai (3)** del suelo y, antes de seguir prepara al equipo para un combate contra un Eón.

Protege al equipo contra la magia Fuego y haz que sus armas sean afines a Hielo. Avanza por la siguiente puerta y observa la escena. **(CUADRO IFRIT)**

Ya en el Barco; disfruta de la escena y salva la partida.



↘ IFRIT

- **Puntos Vida: 8.820.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: Magias Hielo, Hielo +, Hielo ++ y ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad y Piro (Piro le da puntos de VIT).**
- **Utilizar: Ataques Guerrera, Pistolera, Berserker o Samurai. Magia Hielo, Hielo +, Hielo ++.**



04 NUEVAS POSIBILIDADES

Antes de seguir avanzando, date otra vueltecita por los pueblos de Spira. Te explicamos en qué puedes gastar tu tiempo antes de finalizar el capítulo.





- Ve de nuevo a la Isla Besaid para realizar dos minijuegos: es el de matar o morir pero en dos lugares distintos. **Intenta superar el récord (1)** hablando con Beclem para hacer el recorrido de la playa y obtener **Losas de Atuendos**. También puedes hablar con el monje del templo y entrar en la zona de la prueba para jugar a lo mismo pero con otro recorrido. **Dispara a los monstruos en el templo (2)** en primera persona y combina las balas para hacerlas más potentes.

- En la Llanura de la Calma siguen estando disponibles todos los juegos de la **agencias de viajes**. Elige una u otra agencia para obtener puntos y cambiarlos por objetos. Puedes **apostar en el lupódromo, jugar a lagarto a la fuga o Alas de la fortuna.** Los tres son muy divertidos pero requieren su táctica. El Lupódromo y Alas de la fortuna casi es más azar que otra cosa, pero para ganar en Lagarto a la fuga tendrás que hacer tus cálculos y pensar rápidamente tu próximo movimiento. También puedes **mandar de expedición a los chocobos** en la Granja de Clasko para obtener objetos; en el Capítulo 5 te explicamos cómo criarlos.

- Avanza hasta el Bosque de Macalania y entra en al zona del lago. Habla con los tres músicos **(3)** y después con el gel gigante para obtener una **Losa de Atuendos**.

- Si quieres mejorar tu puntuación para conseguir el 100% **avanza hasta Bevelle**. Al aterrizar verás a **Gippal** en una escena. Entra en el templo, sube en la **góndola** frente a la puerta y habla con los dos **monjes** en el exterior para recibir dos **accesorios**; inspecciona la góndola de ese lugar y **colócala en modo directo**. Regresa a la entrada del templo y ve por el pasillo de la izquierda para modificar los parámetros de la góndola. Monta en ella para bajar al recinto de la prueba **(4)**. Sigue el camino hacia la derecha y en la siguiente sala volverás a ver a Gippal. **Salva la partida** y entra en el agujero; tendrás que avanzar de nuevo hasta la cárcel mecánica y desde allí por el pasillo de la izquierda para llegar a la zona con las tres góndolas. Sube primero en la góndola de la derecha, **acciona los dos bloques** y monta en la góndola que verás en la sala.

Salva la partida y avanza por el pasillo en el que te enfrentaste a Baralai. Al llegar al final podrás disfrutar de una escena entre Nooj, Baralai y Gippal ¡No pierdas detalle de la conversación! Durante la escena tendrás que **enfrentarte a un Molbol**, pero si has subido de nivel al equipo no tendrás problemas. Coge la **Esfera** del suelo y regresa al Barco para ver su contenido con ayuda de Shinra.





05 UN SILBIDO NOS DA ESPERANZA





Usa el Barco Volador para llegar al **Templo de Djose**; tras hablar con la gente frente al templo recibirás un **diccionario albhed**.

Protege al equipo contra el efecto Piedra, Maldición y la Magia Electro; salva la partida y entra en el templo. Sube las escaleras hasta la puerta de entrada (1) y avanza dentro por el pasillo hasta una **plataforma** elevadora. Úsala para llegar al piso superior y avanza a la siguiente sala. Acciona los cinco pedestales de la sala para desbloquear el camino de la izquierda junto a la plataforma. Sube las escaleras a la izquierda para otro combate. (CUADRO IXION)

Veremos en una escena cómo Yuna cae en el agujero. Lo que tendrás que hacer ahora es imprescindible para ver uno de los finales buenos del juego. Yuna aparecerá en una especie de jardín con alguien conocido, no os diremos quién es para que los descubráis vosotros solos. Durante la escena **recibirás dos Esferas** una de manos de Nooj y la otra de Gippal (recuerda verlas luego en el Barco). Hay que pulsar ✖ en varios momentos de la escena para que Yuna oiga cuatro silbidos. **Tienes dos opciones** o lo haces en los momentos que vamos a decir o pulsas ✖ constantemente durante la escena para no equivocarte. Estos momentos son:

IXION

- Puntos Vida: 12.380.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: Magias Aqua, Aqua + y Aqua ++ y ataques físicos.
- Inmune: Gravedad y absorbe Magias Electro.
- Utilizar: ataques físicos de Guerrera, Pistolera o Berserker, Oscuridad de Lord Oscuro; cuatro dados de Tahúr, Kiai de Samurai. Magia Aqua + con una Maga Negra. Coraza y escudo.



- **Cuando diga "estoy tan sola" y caiga al suelo.** Pulsa ✖. Se oirá un silbido.
- **Cuando después de hablar cambie la vista de la cámara.** Pulsa ✖. Se oirá un silbido.
- **Cuando deje de correr** (2). Pulsa ✖. Se oirá un silbido.
- **Al detenerse al borde del precipicio.** Pulsa ✖. Se oirá un silbido.

CAPÍTULO 4

01 LAS TELESFERAS

Descansa un poco en la **zona de recreo**. Después de eso, dirígete a la cubierta para hablar con Paine; regresa al puente y Shinra tendrá listas las telesferas. **Accede al menú de Shinra para ver las esferas de Gippal y Nooj. Salva la partida y habla otra vez con Shinra** para investigar la red de telesferas. Estas son todas las escenas que tendrás que ver en este primer contacto con las telesferas:

- **En la Isla de Besaid**, busca a Wakka y habla con él (1).
- **En la Isla de Kilika**, busca a Dona y habla con ella.
- **En la Senda de las Rocas Hongo**, localiza a Yaibal y después habla con él.
- **En Bevelle**, busca a Maroda y habla con él (2).

Habla con Colega en el puente. Después, accede a la red de Telesferas y visiona todas estas escenas de manera continuada:

EN LA ISLA BESAID:
- Unos niños jugando a la pelota.
- Mujer con un perro (sigue al perro para ver dónde guarda un objeto).
- Wakka está esperando en la puerta de la cabaña.











- El equipo de blitzbol entrenando.
- La caída de un chico durante el entrenamiento.
- Beclem mirando el entrenamiento de bliztbol.
- La pelota de blitzbol golpea la cámara (espera a que se rompa).
- La telesfera no funciona.

EN EL PUERTO DE ISLA KILIKA:
- Una escena del puerto.
- Dona hablando sobre la Liga juvenil mientras pasea por el puerto.
- Dona sueña con Barthello.
- Enfoca el marco de fotos sobre la cómoda.
- Una escena del puerto.

EN EL TEMPLO DE ISLA KILIKA:
- Enfoca a las escaleras de la derecha hasta que salga Barthello (3).
- La telesfera no funciona.

EN LUCA:
- Entrevista con interferencias.
- Entrevista con interferencias.
- Entrevista con interferencias.
- La telesfera no funciona.

EN EL CAMINO DE MIIHEN:
- Ayuda a Rin a investigar el accidente con las máquinas. (CUADRO RIN)

SENDA DE LAS ROCAS HONGO:
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; se molestará.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; hablará del plan.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; se prepara para el combate.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; desea que empiece la batalla.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; se sienta.
- Si diste la Esfera a Nuevo Yevon, sale una escena del mar.

EN EL TEMPLO DJOSE:
- Enfoca a los albhed; uno te dará un diccionario albhed.
- Un albhed habla sobre el enemigo en desierto Bikanel.
- Un albhed habla sobre el agujero por el que salían los monstruos.
- Un albhed necesita más piezas del desierto.
- Una albhed intenta recordar una contraseña. Nuevo diccionario.
- La mujer se lleva la Telesfera.

EN EL RÍO DE LA LUNA:
- Yuna pregunta por Tobli.
- Los Hypello ensayan.
- Los Hypello siguen ensayando.
- Los Hypello consultan y planean.

EN GUADOSALAM:
- Enfoca la puerta de la mansión; sale Ormi (4).
- Enfoca a los guardas.
- Los guardas hablan entre sí.
- Los guardas siguen hablando.
- Ormi baila frente a la cámara (esta última escena es aleatoria).

EN LA LLANURA DE LOS RAYOS:
- Enfoca a la derecha para ver un chocobo. Shinra te explica la función del Chocoportador.
- Enfoca a la izquierda; verás otro chocobo. Enfócalo para capturarlo.
- En la Llanura de los Rayos, la telesfera no funciona.

ENTRADA BOSQUE MACALANIA:
- Los músicos hablan de su sueño.
- Aparecen dos guado en escena.

EN LA TIENDA DE OAKA EN EL BOSQUE DE MACALANIA:
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de acabar el Capítulo 3, éste habla del futuro de la tienda (5).
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka dice que no hay gente.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka habla sobre Tidus.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka proclama a voces sus ofertas.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka lanza ofertas en lengua albhed.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, el hermano de Oaka vuelve a casa.



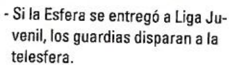
RIN

Cuando Rin te pida ayuda acepta su reto. Avísale cuando veas una escena curiosa en las telesferas. Rin tomará notas. Dependiendo de quién sea el culpable podrás ganar un accesorio o ninguno en el Capítulo 5. **Los sospechosos pueden ser: Rikku, Cali, Activista, Comechocobos, Rin o nadie**. Nosotros hemos optado por Rikku, pero antes tienes que haber visto las siguientes escenas: Rikku salta de la torre en la misión "A por el chocobo", terminar con éxito esta misión para que Cali montara en el chocobo y ver la escena en la telesfera 3 del Camino de Miihen en la que una máquina está andando y Rin descubre unas huellas (si le llamas claro).

Estas son las escenas que tendrás que ver:
- telesfera 3 máquina andando.
- telesfera 4 gente al lado del precipicio.
- telesfera 1 un comechocobos persigue a un pájaro.
- telesfera 2 una chica mira el panel de control.
- telesfera 3 dos hombres hablan en las ruinas.
- telesfera 5 las máquinas se paran.
- telesfera 6 un hombre habla con otros dos hombres
- telesfera 1 Rin está con el hombre herido
- telesfera 2 un hombre arregla el tejado

Así podrás conseguir el **Accesorio Ragnarok**.





- Si las deudas de Oaka no se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, una chica afirma que Rin está investigando en el Camino Miihen y obtienes como recompensa un **diccionario albhed**.
- No sucede nada (esta escena es aleatoria).

EN EL CAMPAMENTO ALBHED DEL DESIERTO DE BIKANEL:
- Nhadala pide a Yuna que se enfrente con un monstruo (6).
- Los albhed están excavando.
- Marnela está hablando, pero no se la entiende.
- Marnela sigue hablando.

EN BEVELLE:
- Si la Esfera se entregó a Nuevo Yevon, los guardas están alerta.
- Si la Esfera se entregó a Nuevo Yevon, capturan a Pacce de los kinderguardianes.
- Si la Esfera se entregó a Nuevo Yevon, Shinra promete a los kinderguardianes que jugarán juntos.
- Si la Esfera se entregó a Liga Juvenil, los guardias disparan a la telesfera.
- Si la Esfera se entregó a Liga Juvenil, la telesfera no funciona.

EN LA CASA DEL VIAJERO DE LA LLANURA DE LA CALMA:
- La gente visita la tienda.
- Más gente vista la tienda.
- A la derecha, el padre habla con su hijo soltero.
- El padre guarda algo en un cofre.
- Un lobo se traga la telesfera (7).

EN LA GRANJA DE CHOCOBOS:
- Clasko acaricia a un chocobo.
- Clasko dice a Yuna que cuidará del chocobo.
- El chocobo se ha escapado y Clasko vuelve con él.
- Clasko acaricia al chocobo.

ENTRADA DEL MONTE GAGAZET:
- Yuna invita a Kimahri al concierto pero éste se niega..
- Le dan un masaje a Kimahri.

TERMAS DEL MONTE GAGAZET:
- Un ronso se está bañando.
- Hay un cactilio a la derecha.
- Tobli se está bañando.
- Los Hypello se están bañando.
- Dos shupaff se están bañando.
- Un hombre está nadando.
- Un Hypello da un masaje a Colega; después salta una escena en el Barco Volador.
- Oaka se está bañando.
- Wantz está observando a dos chicas bañándose.
- Isaaru, Maroda y los kinderguardianes hablan mientras se bañan.
- Elma y Lucil se bañan y hablan de Clasko.
- Maechen está en la orilla.
- Clasko y un chocobo se están bañando (8).
- Cid, Nhadala y Rin se están bañando.
- Dona se está bañando.
- No hay nadie.

EN LAS RUINAS DE ZANARKAND:
- Siguen llegando turistas.







02 ¡NECESITAMOS A TOBLI!

Habla con Colega para viajar al Río de la Luna y buscar a Tobli. Aparecerás en la **parte del Sur** del sendero. Avanza por el camino hasta que encuentres a **unos hombres que buscan al pequeño Tobli** para que les pague las deudas.

Tienes que seguir al pequeñajo hasta conseguir que escuche tu plan y pedirle que coopere contigo. Al avanzar por el camino, saltará una escena en la que Tobli sale de entre la hierba. **Síguele por el camino hacia el norte** junto a los acreedores (1) hasta ver la siguiente escena. Tendrás que continuar hasta la zona donde está la **Esfera del Viajero** (2); allí escucharás una conversación en la que te dirán que Tobli no ha pasado por allí. **Retrocede hacia el sur** hasta ver a Tobli salir de la parte izquierda de la senda; síguele de nuevo hasta ver en una nueva escena cómo Tobli pasa como una bala en dirección contraria.

Avanza de nuevo hasta la Esfera del Viajero y de allí hasta el embarcadero del Shupaff; habla con el Hypello para cruzar el Río. Una vez te encuentres en la otra orilla del Río **avanza por el camino de la izquierda**. Veremos de nuevo a los que persiguen a Tobli; tras la escena avanza por el único camino posible en su busca. Una nueva escena nos mostrará cómo **un shupaff pisotea al último acreedor**. En ese momento, avanza por el camino hasta la entrada de Guadosalam para encontrar por fin a Tobli. Habla con él para obtener su ayuda y una **Losa de Atuendos**.





■ 03 EL BARCO VOLADOR

Antes de preparar el concierto, accede de nuevo a la red de telesferas. Es imprescindible que veas todas las imágenes para conseguir el 100% del juego.

EN LA ISLA BESAID:
- Enfoca a Beclem y habla con él (escena necesaria para completar el episodio en el capítulo 5).
- Enfoca a Lulú y habla con ella.
- Los jugadores hablan con Yuna.
- Los mismos entrevistan a Wakka.
- Los jugadores de blitzbol vuelven a entrevistar a Wakka.
- Wakka anda de un lado a otro.

EN LA ISLA KILIKA:
- Enfoca a Dona y escucha cómo planea disculparse.
- Enfoca a Dona y escucha cómo sigue intentandolo.
- Dona envía la telesfera al templo (escena necesaria para completar el episodio en el capítulo 5).
- Barthello recibe la telesfera y la rompe otra vez (1).

EN LUCA:
- Shelinda habla del concierto.

SENDA DE LAS ROCAS HONGO:
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca a Lucil.
- Yaibal quiere ir al concierto.
- Yaibal y su grupo van a patrullar en el concierto.
- El guarda se queja.
- El guarda también quiere ir al concierto.
- El guarda dice que no aguanta.
- Aparece un Hypello.

EN EL RÍO DE LA LUNA:
- Elma intenta montar en el shupaff con el chocobo.
- Un shupaff pisa la telesfera.
- La telesfera no funciona.



EN GUADOSALAM:
- Ormi habla sobre el concierto.
- Un Hypello está promocionando el concierto.
- Las esbirras hablan también del concierto y de Yuna.
- Las esbirras siguen hablando.
- Los guardas hablan de Yuna.
- Entra en la mansión una esbirra.
- Ormi hace gestos frente a la telesfera.

EN LA LLANURA DE LOS RAYOS:
- La gente espera que empiece el concierto.

ENTRADA BOSQUE MACALANIA:
- Los músicos hablan del concierto y de su final.
- Pukutak desaparece.
- Donga desaparece.
- Bayra y los músicos pequeños desaparecen.
- Sale el gel gigante y dos guado.

EN LA CASA DEL VIAJERO DEL BOSQUE DE MACALANIA:
- Oaka va al concierto (2).
- Un Hypello promociona el concierto, pero sale huyendo.
- Los monstruos rodean la casa (escena aleatoria).

DESIERTO DE BIKANEL (CAMPAMENTO):
- Están atacando el campamento y Nhadala pide ayuda a Yuna.

(NACIÓN CACTILIO):
- Después de intentar entender a Marnela, enfoca hacia abajo para ver a Benzo.
- La telesfera no funciona.



EN EL MONTE GAGAZET:
- Garik cuenta la historia contra los guado.
- Los ronso han ido al concierto.
- Una mujer ronso está limpiando la telesfera.
- Kimahri habla frente a otros ronso.
- La mujer ronso habla sobre el comportamiento de los otros.
- Garik esté preocupado por el futuro de la población.
- A Kimahri le dan un masaje.

RUINAS DE ZANARKAND:
- Isaaru felicita a Yuna por su iniciativa (3).
- Isaaru se preocupa por Bevelle (escena necesaria para completar el episodio en el capítulo 5).
- Isaaru habla en sueños.
- Un Hypello aparece para hacer propaganda del concierto.

Salva la partida y prepárate para el espectáculo en la zona de recreo. Nada más llegar los hypello y Rikku te animarán para que ensayes. Tendrás que pulsar los botones del mando al ritmo de la música para que Rikku y Yuna hagan distintos movimientos (4). **Dependiendo de la puntuación que consigas recibirás un objeto u otro**. Sólo si consigues **más de 150 puntos** de ritmo obtendrás el accesorio Defenshibilidad ++. Al terminar, una escena te mostrará que ya estás llegando a la Llanura de los Rayos.

Sube al puente y habla con Colega para aterrizar en la Llanura (5).







04 PROBLEMAS EN LA LLANURA DE LOS RAYOS

Al aterrizar, un Hypello nos contará que unos monstruos están aterrorizando a los espectadores. Aprovecha para **recorrer la Llanura** peleando con los monstruos y subir de nivel y aprender más **habilidades de las Vestisferas.** Abre también los **cofres** que han aparecido.

Sigue la flecha roja en el mapa para entrar en la Guarida de los Monstruos (1). Aquí encontrarás **cofres** con objetos interesantes, pero si quieres avanzar hacia el monstruo haz lo siguiente. Ve desde la **primera bifurcación a la izquierda** y en la siguiente a la derecha.

Salta por las rocas y sigue recto hasta bajar a un piso inferior. Trepa por las rocas frente al lugar donde has bajado (5) y verás al enemigo; salta por las rocas y enfréntate a él. **(CUADRO SALAMANDER)**

Coge del cofre el accesorio Anillo Pesado y sal de la Gruta.


1

SALAMANDER

- **Puntos Vida: 12 850.**
- **Puntos mágicos: 276.**
- **Débil a: Magias Hielo, Hielo+, Hielo++; ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Ataques físicos de cualquier personaje; Kiai de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro; Maga Blanca que proteja al equipo con Coraza y Espejo.**



05 COMIENZA EL SHOW

Habla con todos en el puente. Cuando hables con Hermano o Colega, acto seguido habla con Rikku para ver qué pasa entre los espectadores.

Tras la escena aparecerá Tobli atacado de los nervios. Habla con él y escoge "Empezar el concierto". Parece que la Vestisfera Estrella Pop de Yuna tiene conexión con lo que pasó hace 1000 años (1).

Al terminar la función veremos a Yuna en la zona de recreo recuperándose del shock por lo sucedido (6); **salva la partida** y entra en el puente. Sabrás más cosas sobre la historia de Shuyin y Lenne gracias a la sabiduría de **Maechen.** Ve a la **sala de máquinas** para encontrarte con **Leblanc,** Logos y Ormi; habla con ella para ponerla al día y te ayudará a encontrar a Nooj, Gippal y Baralai.

Ve al puente y **habla con Shinra, han llegado nuevas imágenes** gracias a las telesferas. Sólo cuando Leblanc entre en escena (2) y se encargue de los problemas técnicos podremos disfrutar de ellas.


1


2

CAPÍTULO 5

01 TERMINA LOS EPISODIOS EN SPIRA

Al comienzo nuestras chicas hacen planes en cubierta. Dedícate a **ayudar a la gente** por última vez. Antes de nada, **ve a la zona de recreo** para descansar y ver una escena extra en el juego, siempre y cuando hayas descansado allí por lo menos una vez en cada capítulo.

Habla con Colega (1) y accede al menú del Barco para ver que hay Enlaces Activos en toda Spira. Cuando acabes una misión aparecerá "Episodio Completado".

Antes de nada, visiona las esferas que quedaban por ver; **habla con Colega** para elegir el primer destino.

Ignora a Hermano, sólo hablaremos con él cuando estemos listos para entrar en el Etéreo y completar allí el juego.

En cada lugar dedica tiempo a pelear con monstruos y a capturar chocobos (2).


1


2

02 ISLA BESAID

Al llegar al hogar de Yuna, Wakka saldrá a recibirla. **Ve hasta la entrada del templo** para conocer al recién nacido.

Investiga el lugar en el que vimos al perro esconder un objeto a través de las telesferas; así conseguirás el **Libro de Magia negra**.

Ve a la playa y baja por el camino secreto a la izquierda del puente para coger de un **cofre** una **nueva habilidad para la Vestisfera Súper de Yuna**. Sigue hacia la playa y cerca del muelle verás a Beclem; habla con él **(1)** y disfrutarás de una escena que aumentará el porcentaje del juego. Recibirás una **esfera** que tendrá que ver Wakka; si **superaste el récord en el minijuego Matar o Morir** verás una escena extra con los jugadores de Blitzbol.

Una vez Beclem se monte en el barco, regresa a la aldea; en el camino te encontrarás con **Wakka**; enséñale la Esfera que ha dejado Beclem para que descubra la verdadera historia de su hermano **(2)**.

Por último avanza hasta el pueblo y observa la celebración del nacimiento de Vidinu y la tierna escena entre los recientes padres. Luego aparecerás en el Barco Volador.


1


2

03 EL RÍO DE LA LUNA

Acepta participar en el show de Tobli (1) para incrementar el porcentaje de juego visto; **juega cambiando los distintos ángulos** para ver el espectáculo **(2)**. Cuando te canses de tanto jueguecito, regresa de nuevo al Barco Volador.


1


2

04 LAS RUINAS DE ZANARKAND


1

Tras la escena **(1)**, avanza hacia la izquierda para encontrarte con el **sabio Maechen** y accede a escuchar su historia sobre Vegnagun **(2)**. **Da una vuelta por las ruinas para recoger los cofres** y regresa al Barco Volador.


2

05 ISLA KILIKA

Entretente **buscando los cofres en la aldea** para recoger **objetos** necesarios para los combates **(1)**. Avanza hasta el lado derecho del pueblo antes de cambiar de pantalla y **habla con la chica de azul** que está rodeada de niños. Ésta te avisará sobre la existencia de unos **monos medrosos en el bosque**; ayúdala a **encontrar a los 13** monos cuando puedas llegar al bosque **(2)** y vuelve a charlar con ella para obtener una **Losa de Atuendos**. Podrás atrapar a estos monos si **al avanzar por los distintos caminos del bosque y oir un chillido pulsas ✖**.

Si hablas con el chico de la cámara de vídeo que nos dejó mirar el cuartel de la Liga en los Capítulos anteriores, ahora podrás **acceder al edificio y conseguir objetos (3)**.

Llega hasta el Bosque y avanza por el camino que hay en la segunda bifurcación a la derecha. Al llegar a la curva verás un **tronco medio caído** en el lado derecho de la senda. Trepa por él pa- →


1


2

ra acceder a una **zona secreta** con un cofre y un **Cactilio** (4) (tendrás que llevarlo a la Nación Cactilio, pero más adelante).

Regresa al camino principal y sigue hacia el Norte para llegar a la entrada del Templo; al llegar verás una escena con Dona y Barthello.





06 LUCA

Parece que la Liga de blitzbol ha comenzado ya. Podremos entretenernos jugando en este lugar; tras la escena te enterarás de que **los Aurochs no quieren jugar y te han cedido el puesto**.

Cuando te den la opción, accede a jugar, aunque no lo tendrás que llevar a cabo. Accede para ver una escena que incrementará el porcentaje. Después, desde el menú de blitzbol cancela la operación para hacer otra cosita más en Luca.

Tendrás que llegar hasta la zona del mirador para que salte una escena. Después, **Yuna verá a un pequeño Moguri** a su lado; cuando tengas de nuevo el control del personaje **persigue al Moguri por todo Luca**: primero hasta la plaza del pueblo de modo que salga otra escena del pasado; después por el camino **hacia el estadio** de Luca hasta ver otra escena (1); llega ahora hasta el estadio de Luca y **sal por el lado de la izquierda** para llegar a la **zona de los muelles**; allí avanza por el primer desvío a la izquierda para ver la **última escena** cerca del barco.

Después una escena aparecerás en el Barco Volador.



07 EL CAMINO DE MIIHEN

Al aterrizar un albhed se ofrecerá a **llevaros a la Casa del Viajero** (1) para hablar con Rin.



Acércate al mirador para que empiece una escena. Rin narrará los hechos tal y cómo los ha visto. Dependiendo de la investigación del capítulo 4, Rin acusará a uno u otro personaje. **Lo mejor es que el culpable sea Rikku** (2), así podrás obtener el accesorio Ragnarok.



Para finalizar el episodio, Rikku tendrá que hacer unos cuantos servicios a la comunidad del camino. Ahora podrás montar en chocobo cada vez que vayas al camino.

08 LA SENDA DE LAS ROCAS HONGO

Ve a la Senda y **habla con los jefazos de la Liga Juvenil** que encontrarás a la izquierda. Tras la escena, habla con Yaibal y **accede a participar en el Torneo**. Tendrás que **enfrentarte a los soldados de la Liga en 7 combates**, incluídos Yaibal, Elma y Lucil (1).

Al finalizar conseguirás puntos de experiencia y verás una escena sobre el futuro de la Liga; después aparecerás en el Barco Volador.

Regresa al cuartel y avanza hasta el interior del edificio. Una vez dentro, accede a la terraza para **hablar de nuevo con Lucil** (2) y obtener una Esfera para visionar después en el Barco Volador.





09 EL TEMPLO DJOSE

Hay que realizar dos misiones en este lugar: **derrotar a la máquina albhed** antes de llegar al nivel 5 y enfrentarte a ella una vez hayas alcanzado el máximo nivel.

Los albhed te ofrecerán medir tus fuerzas con él (1). Accede a ello. **(CUADRO PROTOTIPO M)**

Ahora hay que buscar por Spira los manuales para reparar la máquina y enfrentarte de nuevo a ella cuando consigan evolucionarla al nivel 5. Encontrarás estos manuales en los siguientes lugares:

- **en la sala de la izquierda del templo,** te lo dará un albhed: **Orgullo Mecánico**.
- **en el piso superior del templo,** habla con el albhed de la sala de los pedestales: **Espíritu Reciclador**.
- **en el exterior del templo,** pulsa ✖ cuando los tres monos (2) estén en el aire al mismo tiempo: **Reparar es Fácil**.
- **en el Camino de Miihen,** inspecciona las máquinas albhed del camino: **Manual de Mecánica**.
- **en el interior de la cueva secreta** en la Granja de Chocobos: **Todo sobre Reparaciones**.

Regresa al templo y habla con el albhed en la sala superior para reparar la máquina.

↘ PROTOTIPO M

- **Puntos Vida: 18.324.**
- **Puntos mágicos: 0.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Coraza, Espejo y Escudo sobre el equipo. Ataques físicos de Samurai, Guerrera, Pistolera o Lord Oscuro. Ataques mágicos como Electro ++.**




1


2

10 GUADOSALAM

Observa la escena. Cuando termine, **entra en la mansión de Leblanc** para ver otro vídeo (1). Ve a la casa que verás a la izquierda en la zona superior del pueblo. Verás a mucha gente haciendo cola. Entra sin más y **abre el cofre** para recoger el premio por haber llevado a cabo con éxito las misiones en el Río de la Luna y en el Monte Gagazet. Después, **habla de nuevo con Tromell** y dará por finalizado el Episodio en Guadosalam.


1


2

Desde el Barco, regresa a Guadosalam y entra en la casa que ha estado durante todo el juego cerrada en el lado izquierdo de la Mansión; ahora podrás entrar y obtener distintos **objetos** y una **esfera (2)**.

11 LLANURA DE LOS RAYOS

El invento de Shinra ha provocado efectos secundarios. **Tendrás que destruir a las Quimeras** que custodian las torres. Al hacerlo, aparecerá un **cofre** cuyo contenido variará. En el camino podrás aprovechar y abrir algunos **cofres** que se hayan quedado por abrir.

Cuando hayas eliminado a 9 Quimeras, acércate a la torre más alejada en el lado de la izquierda del camino e inspecciónala para enfrentarte al **último enemigo de la Llanura. (CUADRO HUMBABA)**

Accede a entrar en la gruta junto a la torre. Dentro, sigue la flecha roja en el mapa para encontrar a Cid y **deshazte de las máquinas (1)**.

Por último, Hermano y Cid harán las paces y encontraremos a Cid en la cubierta del Barco Volador.


1

↘ HUMBABA

- **Puntos Vida: 27.772.**
- **Puntos mágicos: 785.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad y Rayo (le da puntos de VIT).**
- **Utilizar: Rompebrazo, Excalibur y Antimagia; protege al equipo con Coraza y Escudo.**



12 LA LLANURA DE LA CALMA

Si no tienes aún **400 puntos haciendo propaganda**, da una vuelta por Spira para conseguirlos. También tienes tiempo de seguir haciendo de Cupido.

Si ya los tienes, ve a la Llanura de la Calma para ver cómo ajustan cuentas los dueños de las agencias; durante la escena **aparecerá Tobli** para poner calma. A partir de ahora **podrás montar en Hover con un gran descuento y aparecerán dos nuevos minijuegos**: Gaviota cazadora y Monito Comilón.

Ve a la Casa del Viajero y habla con el dueño de la tienda para ofrecerle toda la información sobre las novias que has buscado **(1)**; tras la escena ve detrás de la tienda y sube la cuesta para abrir un **cofre**. Dentro hay **50.000 guiles.** Habla con el dueño de la tienda y **devuélvele el dinero a cambio de un accesorio**.



13 LA GRANJA DE CHOCOBOS

El objetivo principal de conseguir a los mejores chocobos es para descubrir un **pasaje secreto** en la misma granja.

La granja de chocobos tiene espacio para 14 chocobos; cuatro de ellos ocuparán el lugar privilegiado de **1ª división**. Estos cuatro tendrán que ser **evolucionados al nivel 5**. Podrás ver si pueden alcanzar este nivel observando su Potencial (acércate a un chocobo y pulsa ✖). **Los chocobos que pueden evolucionar al nivel 5 sólo aparecerán en el Capítulo 5**. Avanza por Spira para pelear con monstruos hasta ver un chocobo; atrápalo con la ayuda de Verduras Ghysal. Cuando tengas 14, observa cuáles pueden llegar al máximo nivel y colócales con la ayuda de Clasko en los espacios de 1ª división. No todos los chocobos son iguales **(1)**. Cada tipo se encuentra en:

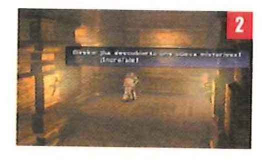
- **Chocobo tímido:** Isla Besaid, Río de la Luna o Macalania.
- **Chocobo normal:** Templo de Djose, Llanura de la Calma.
- **Chocobo intrépido:** Isla Kilika, Llanura de los Rayos, Desierto Bikanel

Cada tipo de chocobo preferirá un lugar al que viajar:
- **Chocobo tímido:** le gusta viajar a Kilika a la Isla de los Rayos o al Desierto de Bikanel.
- **Chocobo normal:** le gusta viajar a la Isla de Besaid, al Río de la Luna o al Bosque Macalania.
- **Chocobo intrépido:** le gusta viajar a la Llanura de la Calma o al Templo Djose.

Para abrir la cueva tendrás que hacer estas expediciones:
- **Cuatro chocobos del nivel 1** tienen que salir de viaje y regresar sanos a la granja. Recupera sus energías y evoluciónalos al nivel 2.
- **Cuatro chocobos del nivel 2** tienen que salir de viaje y regresar sanos a la granja. Recupera sus energías y evoluciónalos al nivel 3.
- **Cuatro chocobos del nivel 3** tienen que salir de viaje y regresar a salvo. Recupera sus energías y haz que suban al nivel 4.
- **Cuatro chocobos del nivel 4** tienen que salir de viaje y regresar a salvo; uno de los chocobos tendrá que inspeccionar en el Camino de Miihen **(2)** para descubrir la cueva. Recupera sus energías y evoluciónalos al nivel 5.
- **Los cuatro chocobos del nivel 5** deben viajar y regresar a la granja.

Ahora sal de la granja y vuelve a entrar para que Clasko te hable del descubrimiento de la cueva.

Para subir a los chocobos de nivel hay que combinar verduras; las conseguirás en los combates.
- **para subir al nivel 2:** 10 raciones de verdura Pahsana.
- **para subir al nivel 3:** 10 raciones de verdura Pahsana.
- **para subir al nivel 4:** 30 raciones de verdura Mimett.
- **para subir al nivel 5:** 40 raciones de verdura Sylkis.



14 BEVELLE

Tendrás que llegar hasta la entrada del Templo para hablar con Maroda e Isaaru; de este modo **aumentará el porcentaje de juego** visto y finalizará el Episodio en Bevelle.

De cualquier forma, puedes entrar también en el templo y descubrir el **Laberinto oculto (1)**, que se encuentra en el lado derecho del templo. Después de esto, no hay nada más que hacer aquí.



15 EL DESIERTO DE BIKANEL

Nhadala nos pedirá ayuda; entrega **el último Cactilio a su madre**. Los dos últimos cactilios los encontrarás en el Sendero del Monete Gagazet y en la casa de Dona. Una vez estén casi todos, habla con la siguiente madre y después con Marnela para **entrar en la cueva de los chicos desobedientes** al fondo de la nación. Dentro de la cueva, los cactilios que hay allí te harán la vida imposible. Primero te harán **luchar contra un monstruo gigante (1)** y después tendrás que pasar al otro lado de un pasillo antes de que se llene de arena.

Cuando lo logres verás al cactus rebelde; captúralo como a los anteriores teniendo en cuenta que, de los tres, el que buscamos tiene la **boca ovalada**, no en forma de D.

Tras capturar a Frey tendrás que enfrentarte a un gran Cactilio. **(CUADRO CACTILION)**

Tras el combate salva la partida y sal de la cueva. Verás a los Cactilios formar la barrera, solo que ahora **tendrás que vértelas con el monstruo en el Campamento Albhed**. Recupera fuerzas antes del combate, porque esta vez si que te sacarán de quicio. Se trata de un enemigo de un total de 333.444 puntos de VIT y 9999 PM; le harás daño con cualquier ataque (menos los que causan Estados Alterados), pero antes **haz que el equipo se proteja con Coraza, Espejo y Escudo**. Al principio lo mejor será la magia Oscuridad de Lord Oscuro **(2)** y Kiai Total de Samurai. Si no lo derrotas no terminarás el episodio.

Cuando hayas acabado con él podrás seguir las excavaciones para los albhed. Recuerda que tienes que **conseguir el nivel 5 de la máquina de los albhed** para completar el episodio en el Templo de Djose cuando lo consigas.

CACTILION

- **Puntos Vida: 22.222.**
- **Puntos mágicos: 1.111.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: sobre todo funciona bien Tiro Rápido de Pistolera.**



Para excavar piezas importantes acércate a la X amarilla del mapa. Cuando hayas acumulado un buen número de piezas, acude al **Templo de Djose** y habla con el albhed que está en la sala donde luchamos con Ixion. Repara la máquina de la pelea anterior para saber qué nivel ha alcanzado y **aceptar el reto de los albhed**. Los puntos de VIT son los mismos que antes, pero ahora es más fuerte y tiene las defensas más desarrolladas **(3)**.


1


2


3

16 LAS CUEVAS MISTERIOSAS DE SPIRA

A. LA CAVERNA MISTERIOSA

Accederás a esta caverna si mandaste a un chocobo del nivel 5 a investigar al Camino de Miihen. Cuando regrese, **recibirás la información necesaria** para encontrar la caverna.

La entrada está situada el lado de la Esfera del Viajero, en el Camino Viejo de Miihen **(1)**. Sólo tienes que **investigar la niebla verde** y podrás entrar en la cueva. Abre el **cofre** que hay cerca de la entrada para **coger una bomba y enterarte sobre cómo utilizarla en las paredes.**

Tendrás que poner cuidado en no utilizar bombas demasiado fuertes por que de lo contrario provocarás un derrumbe y no podrás salir de la cueva. **Los muros pueden ser de composición: dura: 25, normal: 10 y blanda: 5.** Los explosivos tienen la siguiente capacidad: **bomba chica: 1, bomba mediana: 2 y bomba grande: 3.**

Casi todas las paredes de la cueva son blandas; si andas mal de bombas, sólo tendrás que pelear con los enemigos del interior de la cueva para llenar tu despensa.


1


2


3







Ve al final del laberinto para enfrentarte a Megalópodo (2), y recibir una Losa de Atuendos; investiga cada rincón de la cueva para **abrir todos los** cofres. Tras la victoria regresarás al Camino de Miihen.

B. EL LABERINTO OCULTO

En el templo de Bevelle, avanza por el pasillo de la derecha nada más entrar y verás que los kinderguardianes han descubierto un **pasadizo secreto.** Al acceder al nivel inferior aparecerá un **hombre extraño** (3) que nos contará una historia más extraña aún. Cuando termine de hablar, coge la Esfera del suelo y baja hasta el siguiente piso.

En el camino encontrarás monstruos que hay que derrotar, sobre todo Tomberis (4). **Hay una** Esfera **más en el piso nº 20;** se trata de la **última esfera escarlata,** pero no creas que ya ha acabado con el laberinto; **hay un total de 100 pisos y cada 20 pisos tendrás que enfrentarte con un enemigo final.** Sin duda alguna, el máximo enemigo es Trema, con 999.999 puntos de Vitalidad, al que encontrarás en el último piso y que dará bastante guerra.

C. LA GRUTA DE LA PENA

Abrirás la puerta si colocas 10 esferas Escarlata en la puerta de la Gruta de la Senda de las Rocas Hongo (5); ponle a Yuna los mejores accesorios y su mejor Vestisfera.

Una vez dentro, avanza por el camino que indica la flecha, hasta llegar a una gran sala. Allí podrás disfrutar de una escena en la que nuestras chicas son poseídas por Shuyin y se vuelven momentáneamente locas. Tras ver las imágenes **tendrás que enfrentarte a cinco enemigos: Rikku con 7800 VIT; Paine con 9200 VIT; Baralai con 12220 VIT; Gippal con 14800 y Nooj con 23800 VIT** (6).

Después de los combates verás un vídeo y recibirás el libro Danzas Mágicas (te permitirá aprender **una** habilidad **más de la Vestisfera Estrella Pop**) y una Losa de Atuendos; dará por finalizado el episodio aquí.

D. CUEVA DESCONOCIDA

Cada vez que quieras entrar en esta cueva **tendrás que hablar con el chico albhed** al lado de la torre pararrayos (7). Abre los cofres a la entrada y saldrán unos cuadros explicativos sobre cómo avanzar por la cueva; y es que para avanzar por los pasillos **tendrás que desbloquear primero el camino.** Para hacerlo tendrás que seguir un orden.

Observa las cifras que aparecen en amarillo y en blanco para averiguar la cifra clave del siguiente pasillo que tendrás que abrir. A veces, la cifra que abre la puerta también tiene en cuenta los objetos que has conseguido en la cueva, los guiles que tengas o las peleas que hayas tenido en la cueva. Es uno de los puzzles más complicados del juego pero también son muy buenos los objetos que obtendrás por el esfuerzo. Para saber la pared que tienes que abrir, **fíjate en la flecha roja del mapa;** después tendrás que tener en cuenta las cifras de la parte superior izquierda de la pantalla y las cifras de la parte inferior derecha de la pantalla.

E. RUINAS DE LA CUEVA

Podrás entrar en esta cueva cuando hayas evolucionado a cuatro chocobos hasta el nivel cinco; una vez en el interior, verás que no hay mapa que te indique donde dar el siguiente paso de modo que sigue nuestro mapa para orientarte.

Coge todos los cofres **que hay en el camino** para obtener objetos interesantes y **enfréntate al jefe de la cueva: Omnitragonis.** Se trata de un Comechocobos gigante; tiene 11600 puntos de VIT (8). **Con unos cuantos ataques físicos será suficiente** para destruirlo.

Después desbloquea el camino por los tres caminos restantes (empezando por el que está más a la derecha) para **rescatar al chocobo Impresionante.** Tan sólo tendrás que llegar hasta la última puerta marcada en el mapa una vez estén desbloqueados los cuatro pasillos que llevan hasta ella (5).





17 MONTE GAGAZET

Avanza hacia el sur y verás una escena entre Kihmari y Garik. Cuando tengas de nuevo el control del personaje, **avanza hasta Kihmari y habla con él**. Los niños ronso regresarán a la montaña.

Sigue el camino que lleva a la cima de la Montaña. Puedes usar la plataforma y llegar hasta el Sendero; avanza por el camino de la izquierda y verás otra escena entre Kimahri y Garik **(1)**. Cuando todos se reunan junto al patriarca, recibirás una **Losa de Atuendos**.

Aparecerás en el Barco Volador, pero vuelve al Monte Gagazet. Desde la Esfera del Viajero junto a las termas, ve a la izquierda y **trepa por las rocas** a la izquierda y luego por encima de ellas a la derecha hasta ver a un grupo de ronso. Avanza a la derecha; frente a una cueva hay un puente que lleva a la **estatua de Kimahri (2)**. Habla con los niños ronso para recibir otra **Losa** más.


1


2



18 BOSQUE DE MACALANIA

Avanza por el camino luminoso hasta la zona del lago. Entra en la zona del lago y **habla con el hombre** que está de pie mirando al fondo **(1)**. Tras la conversación, ve a la tienda de Oaka y verás un vídeo. Dará por terminado el episodio en esta zona. Sigue el camino luminoso a la entrada al bosque y dirígete a la **salida hacia Bevelle** (a la derecha) en la bifurcación con cuatro caminos **elige la del sur** y observa la escena, ahora sí dará por terminado el episodio en el Bosque.


1

19 BARCO VOLADOR

Como regresarás al Barco Volador tras completar todos los episodios, recibirás la **Vestisfera Peluche**; cada personaje tiene uno.

Llega a la sala de máquinas y ve al final. En una escena Colega nos hablará del Barco y del origen de las Gaviotas. Sube a cubierta para ver a Cid; baja al puente y verás una discusión de la familia albhed. **Habla con Hermano y entra en el Etéreo**, por cualquier camino. Verás una tierna escena **(1)**.


1

20 EL ETÉREO

Hemos escogido el camino que empezaba en la Isla de Besaid. **Antes de avanzar instala como accesorio el Anillo Repelente** para no tener que enfrentarte a los monstruos del Etéreo **(1)**. **Baja por la rampa en forma de caracol** hasta encontrar una plataforma circular. Al llegar al centro tendrás que enfrentarte con otra vieja conocida. **(VER CUADRO SHIVA)**

Tras el combate, sigue bajando por el único camino hasta la siguiente plataforma; aprovecha para coger **objetos** por el camino. Allí encontrarás otro Eón al que derrotar. **(CUADRO MINDY, SANDY Y CINDY)**

Los combates serán sencillos si estás entre los **niveles 70 y 80**. Sigue camino abajo, saltando sobre las pequeñas plataformas **(2)**. Al llegar a la siguiente plataforma **te enfrentarás al último Eón del Etéreo. (CUADRO ÁNIMA)**

Aparecerá un niño fantasma que nos explicará lo que está pasando. Acto seguido, **aparecerás en el Etéreo** y veremos a Leblanc, Logos y Ormi **(3)**. Cuando acabe la escena, ve a la derecha para **salvar la partida** y entra en el Etéreo. ---›


1


2


3

Dentro, para desbloquear el camino tendrás que tocar una melodía. Pisa las baldosas musicales (4) e introduce las notas en el órgano que hay cerca de los portales. Cuando llegues al último portal desbloqueado verás en una escena a Gippal; observa con detalle la historia. Podrás ver una Esfera (11) y disfrutarás de la compañía de Leblanc. Sal de la pantalla de las rocas melódicas y salva la partida **en la Esfera del Viajero** a la derecha.

Ve a la izquierda y monta en la plataforma para llegar a un nivel superior. Salta en diagonal a la siguiente plataforma a la derecha y después de nuevo a la derecha. Esta plataforma se elevará; salta en diagonal primero a la izquierda y después a la derecha.



4



5



6

Retrocede por el camino anterior a la plataforma con el punto para salvar y salta sobre la plataforma de la derecha. Verás dos plataformas más; pisa la que está al norte; después la que está a la izquierda. **Regresa a la Esfera del Viajero** y sube de nuevo en la plataforma de la izquierda. Salta sobre la plataforma a la izquierda; arriba, **pisa la siguiente roca** (5).

Vuelve a la plataforma móvil y te subirá un poco más; salta sobre la plataforma al lado del cofre; después monta de nuevo en la roca que te subió hasta aquí; cuando llegue abajo del todo, **pisa una plataforma cercana** y monta de nuevo en esta plataforma móvil, que te dejará en otro sitio. Salta sobre la roca en diagonal a la izquierda y después la que está más abajo. La plataforma móvil se moverá sola. Salta abajo y regresarás a la plataforma con la Esfera del Viajero. **Monta en las plataformas a la derecha** y una vez arriba pisa la que está más abajo; salta sobre la última plataforma a la izquierda y otra vez a la izquierda para llegar al portal; si has pisado bien las rocas, la música (6) hará que llegues hasta Vegnagun.

Ve al escondite de la monstruosa máquina. Salta sobre las plataformas hasta la plataforma situada debajo de la máquina. Verás a Nooj y te hablará de su plan. Tras una larga secuencia dará comienzo la destrucción de la amenaza de Spira.

SHIVA

- Puntos Vida: 14.800.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: las magias Piro.
- Inmune: magias hielo, Gravedad.
- Utilizar: Coraza y Escudo para proteger al equipo. Kogoro Pírico de Domadora, Kiai Total de Samurai o Magias Piro de Maga Negra.



MINDY, SANDY Y CINDY

MINDY
- Puntos Vida: 9.788.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Escudo y Coraza para proteger al equipo; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro.

SANDY
- Puntos Vida: 10.330.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Escudo y Coraza para proteger al equipo: Kiai Total de Samurai: Oscuridad de Lord Oscuro.

CINDY
- Puntos Vida: 12.240.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Escudo y Coraza para proteger al equipo; Kiai Total de Samurai: Oscuridad de Lord Oscuro.

ÁNIMA

- Puntos Vida: 36.000.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: Magias Sacro.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Protege al equipo con Coraza y Espejo; Kiai Total de Samurai; Kogoro Beato de Domadora.



VEGNAGUN COLA

- Puntos Vida: 34.200.
- Puntos mágicos: 9999.
- Débil a: Magia Sacro.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: protege con Escudo y Coraza; Oscuridad de Lord Oscuro; Kiai Total de Samurai; Kogoro Beato de Domadora.



Mira dónde está la Cola y llega hasta ella por las plataformas. Prepárate para un breve combate.
(CUADRO VEGNAGUN COLA)

Tras el combate verás a Leblanc en apuros; acércate hasta el lugar en el que se encuentra para vértelas con otra parte de la máquina.
(CUADRO VEGNAGUN PATAS)

Una vez te hayas deshecho de las patas, avanza hasta el lugar que aparece en la escena para **reunirte con Gippal y Nooj.**
(CUADRO VEGNAGUN TORSO)

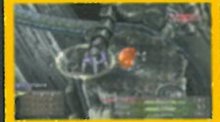
↘VEGNAGUN PATAS

VEGNAGUN
- Puntos Vida: 18.220.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.

FOCO A
- Puntos Vida: 30.000.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.

FOCO B
- Puntos Vida: 30.000.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: Ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.

FOCO C
- Puntos Vida: 30.000.
- Puntos mágicos: 9999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.



Por último aparecerá Shuyin en escena, pero no has acabado todavía con Vegnagun (7).
(CUADRO VEGNAGUN CABEZA)

Observa la escena romántica de Shuyin (24), pero mantente alerta.
(CUADRO SHUYIN)

Cuando acabes con la agonía de Shuyin de una vez por todas, prepárate para la escena final... pero antes de nada, tendrás que prestar atención a algunos detalles.

Cuando Yuna aparezca en el jardín del Etéreo no dejes de pulsar ✖ en ningún momento para poder escuchar los silbidos; cuando aparezca de nuevo el niño fantasma, **responde Sí a la pregunta que te formule.** Relájate ahora y disfruta de las escenas que vendrán antes y después (8) de los créditos.


7


8

↘VEGNAGUN TORSO

VEGNAGUN
- Puntos Vida: 33.040.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Objetos de protección, no magias; Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuridad.

EXTREMIDAD D
- Puntos Vida: 3.000.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuridad.

EXTREMIDAD I
- Puntos Vida: 3.000.
- Puntos mágicos: 9.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuridad.



↘VEGNAGUN CABEZA

VEGNAGUN
- Puntos Vida: 34.420.
- Puntos mágicos: 99.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: protege al equipo con Coraza y Escudo; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro.

COLMILLO I
- Puntos Vida: 2.500.
- Puntos mágicos: 99.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: ataques físicos.

COLMILLO D:
- Puntos Vida: 2.500.
- Puntos mágicos: 99.999.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: ataques físicos.



↘SHUYIN

- Puntos Vida: 23.850.
- Puntos mágicos: 210.
- Débil a: ataques físicos.
- Inmune: Gravedad.
- Utilizar: Kiai Total de Samurai y Oscuridad de Lord Oscuro. Ataques físicos de Guerrera o Pistolera.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 64